

PROFITIPPS

NEED FOR SPEED UNDERGROUND

KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC
X2 UND LORDS OF EVERQUEST

2 TOP-VOLLVERSIONEN
3 STARKE EXKLUSIV-DEMOS

Österreich € 5,40; Schweiz sfr 9,90; Dänemark dkr 50,-; Italien, Spanien, Portugal, Frankreich, Griechenland € 6,75; Holland, Belgien, Luxemburg € 5,80

03/04
€ 4,99

DVD

UNZENSIERT! ÜBER 9 GBYTE!

16 Freigegeben ab sechzehn Jahren gemäß § 14 JuSchG usk

HÄRTE-TESTS!

2 VOLLVERSIONEN



GLAMOURÖSE ZOCKER-WISIM
CASINO EMPIRE



TIERISCHE ECHTZEIT-STRATEGIE
IMPERIUM DER AMEISEN

UNGESCHMINKT UND KRITISCH: DIE SPIELE-HITS IM FEBRUAR

BREED vs. HALO • X2 vs. FREELANCER
SACRED vs. DIABLO 2
AFRIKA KORPS vs. BLITZKRIEG

ABENTEUER, ACTION ODER STRATEGIE? JETZT KAUFBERATUNG HOLEN!

3 DEMOS EXKLUSIV

DEUS EX 2
CRAZY TAXI 3
AFRIKA KORPS

KOMPLETTER DVD-INHALT AUF SEITE 3

VORSCHAU

BATTLEFRONT
COUNTER-STRIKE GOES STAR WARS

HITMAN 3
AGENT 47 ERHÄLT NEUEN AUFTRAG

SOLDIERS
COMMANDOS-TAKTIK IN 3D

TEST



LEGACY OF KAIN 3
VAMPIR-SPASS ODER BLUTLEERE?

ARMED & DANGEROUS
KÖNNEN SHOOTER WITZIG SEIN?

VIETCONG FIST ALPHA
ADD-ON FÜR VIETNAM-VETERANEN

HARDWARE

BILLIG-HARDWARE
WAS IM PC PROBLEME BEREITET

QUALITÄT ZÄHLT
KÜHLER, NETZTEILE, RAM, GEHÄUSE

DAS KOMMT 2004
NEUES VON INTEL, AMD & NVIDIA





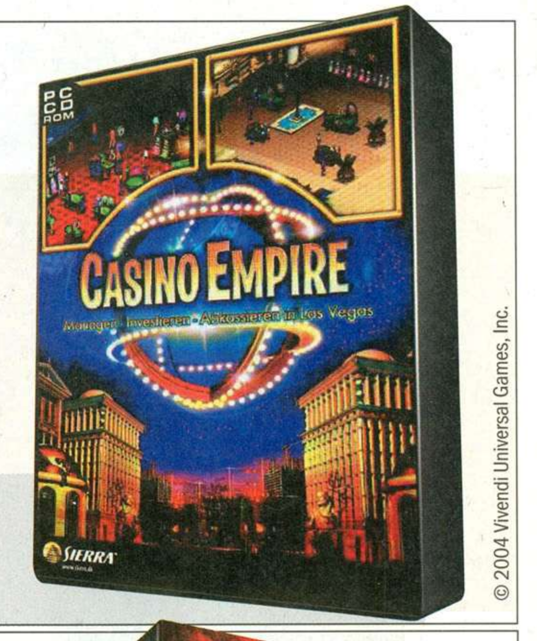
DAS DUELL IN DER WÜSTE
AFRIKA KORPS
VS.
DESERT RATS
1941: SENGENDE HITZE IN DER SAHARA ... DAS LEGENDÄRE DUELL DES II. WELTKRIEGS ... »WÜSTENFUCHS« ROMMEL GEGEN FELDMARSCHALL MONTGOMERY ... DIESES PACKENDE EPOS SETZT NEUE MASSSTÄBE IM ECHTZEIT-TAKTIK-GENRE!
AB 05. FEBRUAR 2004 ÜBERALL IM HANDEL
16
usk
MONTE CRISTO
www.montecristogames.com
DIGITAL REALITY
BRIGADES
ART-CORE GAMING INSURRECTION
POWERED BY gamespy
www.afrikakorps-game.com
www.backtogames.de
© 2004 Monte Cristo Multimedia. Monte Cristo and its logo are registered trademarks of Monte Cristo Multimedia. GameSpy and the "Powered by GameSpy" design are trademarks of GameSpy Industries, Inc. All other trademarks and logos are property of their respective owners. Developed by Digital Reality. Orchestral samples included in this recording from the Vienna Symphonic Orchestra. All rights reserved.

Casino Empire

Zocker & Zaster: Die glamouröse Wirtschaftssimulation



- Umfassendes Tutorial
- Sie können eigene MP3s ins Programm einbinden
- Storybasierte Kampagne
- Las-Vegas-Flair
- Zahlreiche Attraktionen
- Sie dürfen an Black-Jack- und Pokerturnieren teilnehmen



Imperium der Ameisen

Lehrreiches Echtzeit-Strategie-Spiel für die ganze Familie



- Originelle Hintergrundgeschichte
- Riesige Wald- und Wiesen-Areale komplett in 3D
- Mehr als 60 Insektenarten und -rassen
- Drei Schwierigkeitsgrade
- Mehrspieler-Modus für bis zu 8 Spieler
- Geringe Hardware-Anforderungen:
  Pentium III, 300 MHz
  64 MByte RAM
  Direct3D

Über 65 Minuten Videos auf DVD!
Über 20 Minuten Videos auf CD!

VIDEOS



Exklusiv-Reportage:
Zu Besuch bei Ion Storm



Exklusiv-Reportage:
Splinter Cell: Pandora Tomorrow

Weitere Videos auf DVD: Battlefield Vietnam, Painkiller (Ab-18-DVD), X2: Die Bedrohung, Knights of the Temple u. v. m.

EXKLUSIV-DEMOS



DEUS EX 2
Jetzt die brandneue und optimierte Demo spielen!

FAR CRY
Nur erhältlich auf der PC-Games-Ab-18-DVD!

AFRIKA KORPS
Überraschungs-Strategie-Hit: Test ab Seite 78: 85 %!

CRAZY TAXI 3
Taxi-Terror: Heizen Sie Ihren Kunden richtig ein!

DEMOS

23 Demos auf DVD
5 Demos auf CD!

Top-Demo:
Armed & Dangerous

Top-Demo:
Baphomets Fluch 3 (dt.)

Top-Demo:
Castle Strike

Top-Demo:
Hidden & Dangerous 2

Dual-DVD: Conan, Crazy Machines, Deutschland sucht den Superstar, Grüne Welle, Massive Assault, Secret Weapons over Normandy (dt.), Skispringen Saison 2003-2004, Sonic DX, Spacetanks, Storm Angel, TOCA 2 Touring Cars, Toy Factory.

Nur Ab-16-DVD: Bomba, Rauchende Colts, Sternenschiff Catan, Unreal 2 XMP Vollversion.

DEN KOMPLETTEN DVD- UND CD-INHALT FINDEN SIE AB SEITE 184!


BDF Beiersdorf
STRAHLEN, OHNE ZU GLÄNZEN
GESICHTS-KONTROLLE FÜR EHER FETTIGE HAUT
NEU
OIL CONTROL GEL-CREME
NIVEA FOR MEN
GESICHTSPFLEGE
OIL CONTROL
GEL-CREME
Innovative Gesichts-Pflege
• reguliert den Fettgehalt der Haut
• reduziert den Glanz
NIVEA FOR MEN
Wir beraten Sie gern: www.NIVEA.de oder 01805/60 50 40 (12 Cent/Min.)
Mehr Pflege-Tipps für Männer unter www.NIVEA.de/maennersache



EDITORIAL
PETRA FRÖHLICH CHRISTIAN MÜLLER

Das fängt ja gut an

Montag | 05. Januar 2004

In genau zwei Monaten, am 5. März, kommt **Deus Ex: Invisible Wars** in Europa auf den Markt – inklusive vieler technischer und inhaltlicher Verbesserungen gegenüber dem US-Original. Wie versprochen testen wir das Spiel erst in einer Fassung, wie man sie in Deutschland auch tatsächlich kaufen kann – inklusive deutscher Stimmen und deutscher Texte. Wie sich **Deus Ex 2** spielt, erleben die Leser von PC Games schon jetzt: CD oder DVD einlegen, Demo installieren, starten und die einmalige Atmosphäre der sichtbar überarbeiteten Probier-Version schnuppern. Wie es hinter den Kulissen bei den Schöpfern des **Deus Ex**-Universums zugeht, erfahren Sie im Video auf DVD und im Report ab Seite 30.

Freitag | 09. Januar 2004

Überraschung: **X2: Die Bedrohung** ist alles, nur kein Weltraum-Actionspiel. Sondern eine Wirtschaftssimulation. Und was für eine – mehr im Test auf Seite 72.

Dienstag | 13. Januar 2004

30 Grad, feinpudriger Sand, Palmen, so weit das Auge reicht, Panorama-Blick über ein Inselparadies – da stören eigentlich nur die bis an die Zähne bewaffneten Söldner am Pier. Die seit Monaten mit Spannung erwartete Demo des Pracht-Shooters **Far Cry** startet friedlich an Bord eines Gummiboots – und endet mit leeren Patronenhülsen, Granaten-Kratern und rot gefärbten Holzplanken. Die zuweilen unappetitlichen Szenen sind der USK zu brisant: Keine Freigabe für die DVD der Kiosk-Ausgabe! Gut, wer sein Abo rechtzeitig auf „Ab 18" umgestellt hat: Die spektakuläre Demo zu **Far Cry** gibt's in diesem Monat exklusiv für Abonnenten der 100 % unzensierten PC Games. Egal ob **Half-Life 2**, **Medal of Honor: Pacific Assault**, **Doom 3** oder **UT 2004**: Damit Sie in Zukunft keine zünftige Shooter-Demo verpassen, sollten Sie – Volljährigkeit vorausgesetzt – Ihr Abo spätestens jetzt auf die Ab-18-Variante upgraden. Alle Infos dazu gibt's auf www.pcgames.de (Rubrik „Abo-Angebote").

Mittwoch | 14. Januar 2004

Verschlüsselte Übertragung, PINs und TANs, Sicherheitsabfragen – und trotzdem bleibt vielfach ein mulmiges Gefühl, wenn man dem Browser die Kreditkarten-Nummer anvertraut. Doch will man in ein Massive-Multiplayer-Rollenspiel einsteigen oder Fanartikel auf der Website eines US-Entwicklers erwerben, bleibt häufig gar keine andere Wahl. PC Games zeigt ab Seite 40, worauf Sie achten sollten – und welche Online-Spiele herrlich altmodische Zahlungsmethoden zulassen.

Montag | 19. Januar 2004

„**Breed**" und „**Halo**-Killer" – das war lange Zeit wie „Naddel" und „Peinlich", wie „Dieter Bohlen" und „Billig". Kurzum: Das passte einfach. Jetzt die grausame Wahrheit: Das Spiel sieht genauso aus wie vor einem Jahr – und bleibt damit weit hinter den Erwartungen zurück. Woran's genau liegt, steht auf Seite 92.

Einen närrischen Februar und viel Vergnügen mit der aktuellen Ausgabe wünscht Ihnen

Ihr PC-Games-Team

DIRK GOODING ...



... verdient sein Geld im Schlaf, zumindest in **X2: Die Bedrohung**: In dieser Szene spart er gerade auf ein neues Raumschiff – die automatischen Handelsrouten machen's möglich. Wie's genau funktioniert, steht im Test auf Seite 72.

BJÖRN VON BREDOW ...



... und Michael Neubig aus dem PC-Games-Filmteam ließen es sich nicht nehmen, zum Ion-Storm-Besuch im texanischen Austin stilgerecht mit Stetson und Ledermantel anzureisen. Der Reisebericht startet auf Seite 30.

DAVID BERGMANN ...



... geht in Deckung: Spieldesigner Christian Majgaard demonstriert eine der subtilen Methoden, die in **Gangland** (Vorschau auf Seite 50) zum Einsatz kommen. Hoffentlich schlägt das Spiel genauso ein ...

Inhalt 3/2004

Aktuelles

Deus Ex privat: PC Games besucht Spiele-Designer Harvey Smith und begleitet ihn durch einen ganz normalen Arbeitstag in den Ion Storm Studios.

Eigenregie statt Lizenzvergabe: Die Film-Mogule der Warner Studios wollen die Spiele zu ihren Kino-Hits jetzt selbst entwickeln und vermarkten.

Für fast jedes kostenpflichtige Online-Spiel ist das Plastikgeld Pflicht. Wie sicher ist die Bezahlung im Internet? PC Games gibt Tipps zum Kartenspiel.

Vorschau

Test

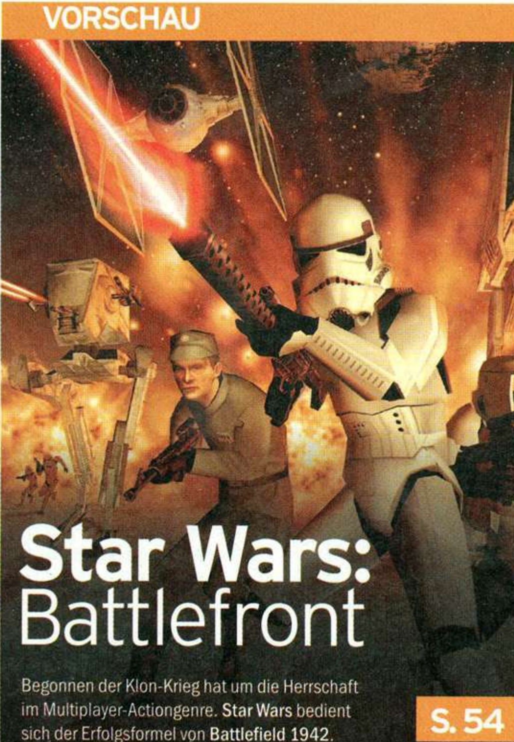
AKTUELLES

Austin, Texas: Spiele-Designer Harvey Smith gibt **Deus Ex: Invisible War** den letzten Feinschliff. PC Games begleitet ihn mit Stift und Kamera bei der Arbeit in den Ion Storm Studios. Große Exklusiv-Reportage auf DVD und CD.

Studio-Report: Ion Storm

S. 30

VORSCHAU



Star Wars: Battlefront

Begonnen der Klon-Krieg hat um die Herrschaft im Multiplayer-Actiongenre. **Star Wars** bedient sich der Erfolgsformel von **Battlefield 1942**.

S. 54

TEST



Lange Zeit als „**Halo-Killer**" gehandelt, muss der CDV-Shooter nun seine Qualität unter Beweis stellen und zeigen, wie gut die mehrmals verlängerte Entwicklungszeit genutzt wurde.

S. 92

Breed

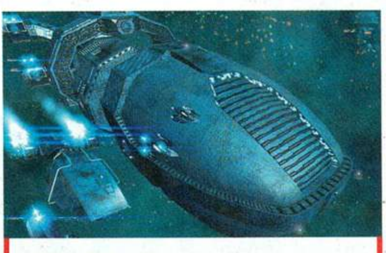
Action

Abenteuer



Afrika Korps vs. Desert Rats

Knifflige Taktik-Scharmützel am Rande der libyschen Wüste: Hollywood-Realismus und ein motivierendes Kampagnensystem machen Sandkasten-Spiele wieder salonfähig.



X2: Die Bedrohung

WiSim oder Action-Spiel? In **X2: Die Bedrohung** sind Sie Großunternehmer oder Zerstörer-Kapitän – oder beides in einem.

Sport

Tipps & Tricks

Komplettlösung/Spieletipps

Hardware

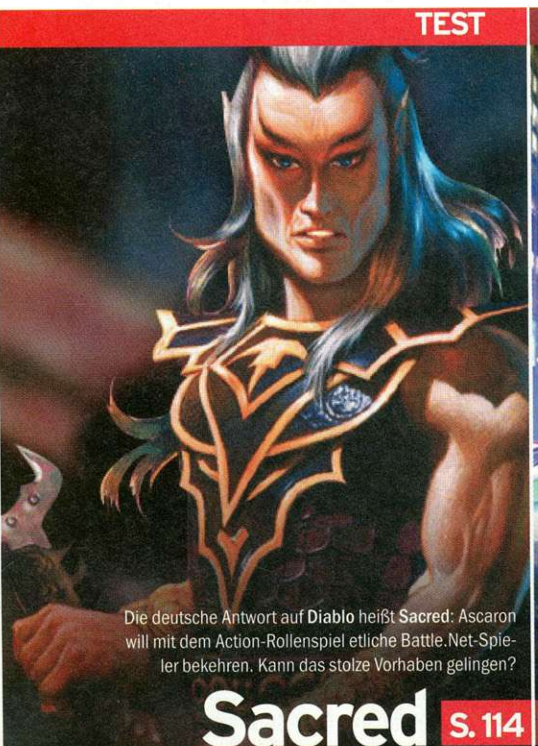
PC-Games-Einkaufsführer

News

Hardware-Thema

Service

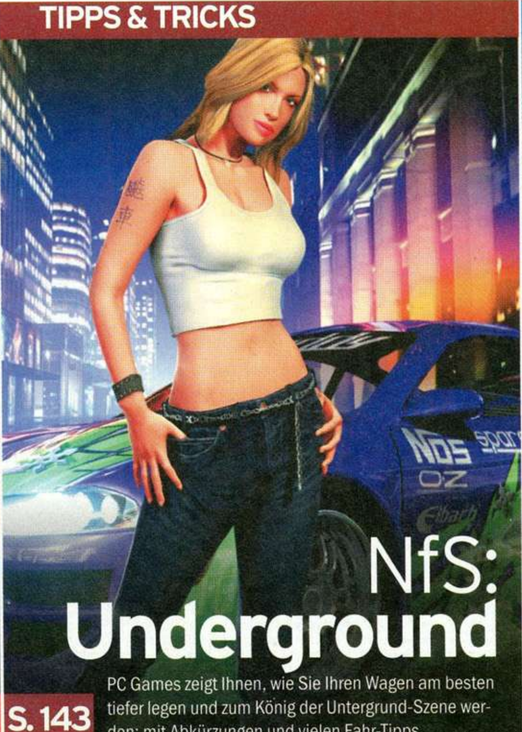
TEST



Die deutsche Antwort auf **Diablo** heißt **Sacred**: Ascaron will mit dem Action-Rollenspiel etliche Battle.Net-Spieler bekehren. Kann das stolze Vorhaben gelingen?

Sacred S. 114

TIPPS & TRICKS



NfS: Underground S. 143

PC Games zeigt Ihnen, wie Sie Ihren Wagen am besten tiefer legen und zum König der Untergrund-Szene werden: mit Abkürzungen und vielen Fahr-Tipps.

HARDWARE



PC Games präsentiert in praktischen Marktübersichten die besten Gehäuse, Netzteile, CPU-Kühler und Speicherriegel.

PC-Gehäuse, CPU-Kühler, Speicher und Netzteile S. 170

Bei diesem Rechner ist nicht nur der Preis ein Volltreffer.

GRATIS: DOPPELTER SPEICHER*
bei Online Bestellung von Dell™ Systemen

*Angebot limitiert auf max. 5 Systeme pro Kunde, solange Vorrat reicht und nur für den beworbenen Standardspeicher.



Neue Modelle bei Dell!
Pocket-PC von Dell

Axim™ X3 Pocket PC – die perfekte Ergänzung zu Ihrem Notebook!

- Intel® XScale™ Prozessor bis 400 MHz
- Bis zu 64 MB SDRAM
- Bis 64 MB Intel® StrataFlash™ ROM
- 3.5" QVGA TFT Display (240 x 320)
- Microsoft® Windows® Mobile 2003 Software

Jetzt ab 231 €

Axim™ X5 Pocket PC und TomTom Navigator 2.0 GPS-Navigation
Komplettsystem ab 499 €
Inkl. MwSt., zzgl. 13 € Versand

10% auf LCD-TV-Monitor!
So flach wie günstig: 17" LCD-TV W1700 mit 10% Rabatt. Solange der Vorrat reicht!
www.dell.de/peripherals



Dell™ Dimension™ 4600 „Medium"

- Intel® Pentium® 4 Prozessor 2.66 GHz, 533 MHz
- Windows® XP Home Edition (OEM[2]; CD[1])
- 512 statt 256 MB RAM: kostenlose Speicherverdoppelung*
- 40 GB** Festplatte, 7.200 U/Min.
- Intel® Pro 10/100 Netzwerkanschluss, DSL ready
- Intel® Extreme Grafik 2 mit bis zu 64 MB
- 5.1 Dolby Digital Soundlösung
- 16x DVD-ROM & 48x CD-Brenner inkl. Software
- Works 7.0 (OEM)[2], Antivirensoftware
- Dell Tastatur, Dell Maus, 8x USB 2.0
- 1 Jahr Abhol-Reparatur-Service

529 € Systempreis ohne Monitor, inkl. MwSt., zzgl. 75 € Versand.

Upgrades
- Dell™ M773c 17" Monitor nur 127 €
- mit 160 GB** (2x 80 GB EIDE): + 116 €[4]
- mit Nvidia Geforce™ FX 5200 Grafik: + 70 €[4]
- mit Creative Audigy 2 Soundkarte inkl. FireWire: + 70 €[4]

- Aufpreis für 2.80 GHz nur 58 €[4]
- Aufpreis für 3.06 GHz mit HT Technologie nur 116 €[4]

Finanzierung schon ab 16,93 € mtl.[5]

E-Value: 1020-D1302



Dell™ Dimension™ 4600 „Ultra"

- Intel® Pentium® 4 Prozessor mit HT Technologie, 3.0 GHz
- Windows® XP Home Edition (OEM[2]; CD[1])
- 512 statt 256 MB RAM: kostenlose Speicherverdoppelung*
- 120 GB** Festplatte, 7.200 U/Min.
- Intel® Pro 10/100 Netzwerkanschluss, DSL ready
- 128 MB ATi Radeon™ 9800 Pro Grafik, DVI, TV Out
- 5.1 Dolby Digital Soundlösung
- 8x DVD+R/+RW und 16x DVD-ROM inkl. Software
- Works 7.0 (OEM)[2], Antivirensoftware
- Dell Tastatur, Dell Maus, 8x USB 2.0
- Dell™ 5650-5.1 Soundsystem, max. 95 Watt
- 1 Jahr Abhol-Reparatur-Service

949 € Systempreis ohne Monitor, inkl. Soundsystem und MwSt., zzgl. 75 € Versand.

Upgrades
- Dell™ M773c 17" Monitor nur 127 €
- mit 250 GB** Serial-ATA Festplatte: + 130 €[4]
- mit Microsoft® Office Basic Edition 2003 (OEM)[2]: + 120 €[4]
- mit Dell™ 128 MB USB Memory Key: + 50 €[4]

- Aufpreis für 3.20 GHz mit HT Technologie nur 150 €[4]

Finanzierung schon ab 30,37 € mtl.[5]

E-Value: 1020-D1702

Mit Serial-ATA Festplatten bis zu 250 GB**



Dell™ Dimension™ 8300 „Superior"

- Intel® Pentium® 4 Prozessor mit HT Technologie, 3.0 GHz
- Windows® XP Home Edition (OEM[2]; CD[1])
- 1024 statt 512 MB RAM: kostenlose Speicherverdoppelung*
- 250 GB** Serial-ATA Festplatte, 7.200 U/Min.
- Intel® Pro 10/100 Netzwerkanschluss, DSL ready
- 128 MB ATi Radeon™ 9800 Pro Grafik, DVI, TV Out
- Creative Audigy 2 Soundkarte, 1394 Anschluss
- 8x DVD+R/+RW und 16x DVD-ROM inkl. Software
- Works 7.0 (OEM)[2], Antivirensoftware
- Dell Tastatur, Dell Maus, 8x USB 2.0
- 1 Jahr Abhol-Reparatur-Service

1.149 € Systempreis ohne Monitor, inkl. MwSt., zzgl. 75 € Versand.

Upgrades
- Dell™ E172FP 17" TFT Display nur 440 €
- mit Gigabit Ethernet PCI Controller: + 35 €[4]
- mit ATi Radeon™ 9800 XT Grafik: + 232 €[4]
- mit Microsoft® Office 2003 Basic Edition: + 139 €[4]

- Aufpreis für 3.20 GHz mit HT Technologie nur 174 €[4]

Finanzierung schon ab 36,76 € mtl.[5]

E-Value: 1020-D2102



Alle Preise sind nicht rabattierfähig nach Rahmenverträgen und gültig bis 24.02.2004. In Österreich leicht abweichende Angebote und Versandkosten. Es gelten die allgemeinen Geschäftsbedingungen der Dell GmbH. Angebot kann von Abbildung abweichen. Änderungen, Druckfehler und Irrtümer vorbehalten. Kundendaten unterliegen der elektronischen Datenverarbeitung. Monitorabbildungen sind modellähnlich. Dell™, das Dell™ Logo, Axim™, Dimension™, Inspiron™, PowerEdge™, TrueMobile™ und UltraSharp™ sind Warenzeichen der Dell Corporation. Microsoft® ist eingetragenes Warenzeichen der Microsoft Corporation. Microsoft OEM Software wird von Dell ab Werk vorinstalliert und optimiert. Die Logos Intel®, Intel Inside®, das Intel Inside® Logo, Centrino™, das Intel Centrino™ Logo, Pentium® und Celeron® sind Warenzeichen oder eingetragene Warenzeichen der Intel Corporation oder ihrer Niederlassungen in den USA und in anderen Ländern. *Angebot limitiert auf max. 5 Systeme pro Kunde, solange Vorrat reicht und nur für den beworbenen Standardspeicher. **Die Bezeichnung GB bedeutet bei Festplatten 1 Milliarde Bytes; die nutzbare Kapazität kann je nach eingesetzter Software leicht differieren. **1)** Zum Lieferumfang gehören eine Recovery CD für die Wiederherstellung der Software und eine Dell Treiber CD. Die Recovery CD kann nur auf Dell Computern installiert werden. **2)** Einige in diesem Computer enthaltene Microsoft® Softwareprodukte sind möglicherweise durch technische Maßnahmen kopiergeschützt. Solche Produkte können Sie nicht verwenden, wenn Sie nicht zuvor die Aktivierungsmaßnahmen für das Produkt durchführen. Die Aktivierungsmaßnahmen für das Produkt und die Microsoft Datenschutzpolitik werden während der allerersten Inbetriebnahme des Produkts, bei bestimmten Neuinstallationen des Softwareprodukts bzw. der Softwareprodukte oder bei bestimmten Neukonfigurationen des Computers ausführlich beschrieben und können über Internet oder Telefon vervollständigt werden (dabei können Telefongebühren anfallen). **3)** CompleteCare™ Versicherungsdeckung kann nur in Verbindung mit einem Servicevertrag gleicher Laufzeit erworben werden. Dieser Service wird für Notebooks als Zusatzservice angeboten. CompleteCare™ kann nicht für bereits bestehende Systeme als Zusatzleistung erworben werden. CompleteCare™ kann nur während der üblichen Geschäftszeiten in Anspruch genommen werden. Versicherer des CompleteCare™ Schutzes ist LGI (London General Insurance). **4)** Upgradepreise sind nur gültig beim Kauf eines Dell Systems. **5)** Effektiver Jahreszins jetzt nur 9,9 % (Laufzeit 36 Monate). Ein Angebot der CC-Bank AG, Mönchengladbach, unserer Partnerbank. Eine Anzahlung ist nicht erforderlich. Bonität vorausgesetzt.

Hinweis für Verbraucher: Der abgeschlossene Fernabsatzvertrag bleibt wirksam, wenn Sie die auf Abschluss des Vertrages gerichtete Willenserklärung nicht binnen einer Frist von 2 Wochen nach Erhalt der Ware widerrufen.



Angebot kann von Abbildung abweichen. Angebot ohne Monitor.

Empfehlung des Monats:

Dell™ Dimension™ 4600 „Large"

Intel® Pentium® 4 Prozessor mit HT Technologie, 2.80 GHz

Windows® XP Home Edition (OEM[2]; CD[1])

512 MB RAM statt 256 MB RAM: kostenlose Speicherverdoppelung*

120 GB Serial-ATA Festplatte, 7.200 U/Min.**

Dell™ A425 Aktivboxen, Subwoofer

8x DVD+R/+RW-Brenner & 16x DVD-ROM, Software • 128 MB Nvidia Geforce™ FX Go 5200 Grafik, DVI & TV Out • Intel® Pro 10/100 Netzwerkanschluss, DSL ready • 5.1 Dolby Digital Soundlösung • Works 7.0 (OEM)[2], Antivirensoftware • Dell Tastatur, Dell Maus, 8x USB 2.0 • 1 Jahr Abhol-Reparatur-Service

799 € Systempreis ohne Monitor, inkl. MwSt., zzgl. 75 € Versand.

- Dell™ M773c 17" Monitor nur 127 €
- mit Gigabit Ethernet PCI Controller: + 30 €[4]
- mit ATi Radeon™ 9800 Pro Grafik: + 120 €[4]
- mit Dell™ 5650 Soundsystem mit Subwoofer: + 60 €[4]

- Aufpreis für 3.06 GHz mit HT Technologie nur 50 €[4]
- Aufpreis für 3.20 GHz mit HT Technologie nur 230 €[4]

Finanzierung schon ab 25,57 € mtl.[5]

E-Value: 1020-D1402

Garantiert das, was Sie wollen: Ihr neuer PC von Dell.

Nur mit Volltreffern können Sie wirklich punkten. Das gilt für den Colt des Wilden Westens genauso wie für modernste Waffentechnik eines Ego-Shooters. Und auch Ihr Rechner sollte ein Volltreffer sein: gut bestückt mit allem, was Sie wollen, und kein überflüssiger Schnickschnack an Bord. Schließlich wollen Sie Ihr Geld doch lieber für neue Games ausgeben. Mit Dell ist das kein Problem: Denn hier bestimmen Sie, was in Ihrem PC steckt. Wenn Sie maximale Rechenpower wünschen, bestellen Sie einfach einen Intel® Pentium® 4 Prozessor mit HT Technologie bis zu 3.20 GHz. Für Anschluss sorgen Sie mit einer Gigabit Ethernet Netzwerkkarte. Und für optimale Optik suchen Sie sich die Grafik nach Wunsch aus. Besser heute als morgen und ganz direkt bei www.dell.de

Dell™ empfiehlt Microsoft® Windows® XP

Dell™ Dimension™ 8300 „Extreme"

- Intel® Pentium® 4 Prozessor mit HT Technologie, 3.0 GHz
- Windows® XP Home Edition (OEM[2]; CD[1])
- 1024 statt 512 MB RAM: kostenlose Speicherverdoppelung*
- 2x 120 GB** Serial-ATA Festplatten (RAID 0/1)
- Intel® Pro 10/100 Netzwerkanschluss, DSL ready
- 256 MB ATi Radeon™ XT, 8x AGP Grafik, DVI, TV Out
- Creative Audigy 2 Soundkarte, 1394 Anschluss
- 8x DVD+R/+RW und 16x DVD-ROM inkl. Software
- Works 7.0 (OEM)[2], Antivirensoftware
- Multimedia-Tastatur, optische Maus, 8x USB 2.0
- Dell™ 5650-5.1 Soundsystem, max. 95 Watt
- 1 Jahr Abhol-Reparatur-Service

1.499 € Systempreis ohne Monitor, inkl. Soundsystem und MwSt., zzgl. 75 € Versand.

Upgrades

- Dell™ 1901FP HAS 19" TFT Display nur 765 €
- mit 2x 250 GB** Serial-ATA (RAID 0/1): + 325 €[4]
- mit Dell™ Wireless LAN Router & USB Adapter: + 162 €[4]
- mit 3 Jahren Vor-Ort-Service mit CompleteCare[3]: + 220 €[4]

- Aufpreis für 3.20 GHz mit HT Technologie nur 174 €[4]

Finanzierung schon ab 47,96 € mtl.[5]

E-Value: 1020-D2202



Dell™ Inspiron™ 5150 „Advanced"

- Mobile Intel® Pentium® 4 Prozessor 3.06 GHz
- Windows® XP Home Edition (OEM[2]; CD[1])
- 512 statt 256 MB RAM: kostenlose Speicherverdoppelung*
- 60 GB** Festplatte
- 15" UltraSharp™ UXGA TFT Display (1600 x 1200)
- Modem und 10/100 Netzwerkanschluss, DSL ready
- 64 MB Nvidia Geforce™ FX Go 5200 Grafik
- Combo Laufwerk mit 4x DVD+RW & 24/10/24x CD-RW
- 2x USB 2.0, TV Out, FireWire, Touchpad
- Lithium Ionen Akku mit 96 Wh, Quick-Charge
- Works 7.0 (OEM)[2], Antivirensoftware
- 1 Jahr europaweiter Abhol-Reparatur-Service
- Dell™ TrueMobile® 1300 802.11b/g Wireless LAN

1.499 € Systempreis, inkl. MwSt., zzgl. 75 € Versand.

Upgrades

- mit praktischem Dell™ Notebook-Rucksack: + 60 €[4]
- mit 3 Jahren Abhol-Reparatur-Service: + 174 €[4]
- mit Dell™ TrueMobile® 2300 Wireless LANb/g Router: + 116 €[4]

- Aufpreis für 3.06 GHz mit HT Technologie nur 35 €[4]
- Aufpreis für 3.20 GHz mit HT Technologie nur 174 €[4]

Finanzierung schon ab 47,96 € mtl.[5]

E-Value: 1020-I3102



Optional:
4 austauschbare Designs

Dell™ Inspiron™ 8600 „Extreme"

- Intel® Centrino™ Mobiltechnologie:
  Intel® Pentium® M Prozessor 1.50 GHz
  Intel® PRO/Wireless Netzwerkverbindung 802.11b
- Windows® XP Home Edition (OEM[2]; CD[1])
- 512 statt 256 MB RAM: kostenlose Speicherverdoppelung*
- 80 GB** Festplatte • 15.4" UltraSharp™ WSXGA+ TFT Display
- Modem und 10/100 Netzwerkanschluss, DSL ready
- 128 MB ATi Mobility™ Radeon™ 9600 Pro TURBO Grafik
- Combo Modul mit 4x DVD+RW & 24/10/24x CD-RW
- 2x USB 2.0, TV Out, FireWire, Infrarot, Dual-Point
- Lithium Ionen Akku mit 72 Wh, Quick-Charge
- Works 7.0 (OEM)[2], Antivirensoftware
- 1 Jahr europaweiter Abhol-Reparatur-Service

1.749 € Systempreis, inkl. MwSt., zzgl. 75 € Versand.

Upgrades

- mit 15.4" UltraSharp™ WUXGA TFT (1920 x 1200): + 139 €[4]
- mit 3 Jahren internationalem Vor-Ort-Service: + 406 €[4]
- mit Office Professional Edition (OEM)[2]: + 360 €[4]

- Aufpreis für 1.70 GHz nur 232 €[4]

Finanzierung schon ab 55,96 € mtl.[5]

E-Value: 1020-I4202



NEU! Dell™ W1700 17" LCD-TV
Eingebauter TV-Tuner, Speaker, 16:9 Kinoformat.
Dieses Gerät kann eine GEZ-Anmeldepflicht auslösen.
nur 799 €
inkl. MwSt., zzgl. 23,20 € Versand



Dell™ A920 All-In-One
- Druckt bis zu 14 S./Min. s/w
- Bis zu 8 S./Min. Farbe
- 48 bit Flachbettscanner
- PC-gesteuertes Fax u. Kopierer
- USB Anschluss

nur 92 €
inkl. MwSt., zzgl. 17 € Versand



NEU! Dell™ 2200 MP Projektor
Der neue Projektor von Dell.
Helligkeit 1200 ANSI Lumen,
Kontrast: 1700:1,
SVGA-Auflösung 800 x 600
Einführungspreis 1.389 €
inkl. MwSt., zzgl. 13 € Versand

E-Value-Code:
Schneller am Ziel dank E-Value™. Mit der Eingabe des E-Value-Codes auf unserer Homepage unter www.dell.de finden Sie sofort Ihr Wunschsystem!

Geschäftskunden 0800/5 33 55 80 47

Privatkunden 0800/5 33 55 80 51



www.dell.de

Tel. Mo.–Fr. 8–20 Uhr, Sa. 9–18 Uhr, bundesweit zum Nulltarif · Fax 0180/5224401, 0,12 €/Min. bundesweit



Österreich: Tel. 0820/24053047, Fax 0820/24053049, 0,15 €/Min., www.dell.at · Schweiz: Tel. 0848/335582, Fax 022/799-0190, www.dell.ch

Mitmachen und gewinnen

Großes SMS-Quiz: Wer ist der Hardware-Profi?



10x TwinMOS-Hauptspeicher

Wert: je 150 Euro

Twister DDR433/PC3500, jeweils 2 x 256 MByte im Zweikanal-Paket



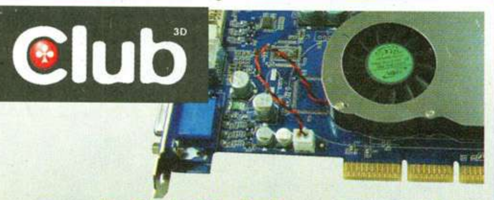
Dieses edle Markenspeicher-Duo von TwinMOS ist besonders gut für Hauptplatinen mit Zweikanal-Technik geeignet, darunter zum Beispiel Nvidias Nforce2. Die Riegel sind perfekt aufeinander abgestimmt und garantierten Speichertimings von 2-3-3-8* bei einer effektiven Taktfrequenz von 433 MHz. Damit die beiden beim Einbau nicht beschädigt und stets gut gekühlt werden, spendiert TwinMOS ihnen jeweils einen goldfarbenen Passivkühler.

* Technische Erläuterung auf Seite 174.

Die technischen Details

Mit diesen BIOS-Einstellungen arbeiten die TwinMOS-Twister-Module DDR433/PC3500 auf höchster Leistung.

RAS, Active to Precharge	-8
RCD, Active to CMD	-3
RP, Precharge to Active	-3
CAS Latency	-2



1x Club 3D Geforce FX 5900 XT

Wert: 250 Euro

Das Rechenherz der Club 3D Geforce FX 5900 XT stammt von Nvidia und muss sich vor anderen High-End-Chips nicht verstecken. Der 3D-Grafikchip unterstützt DirectX 9 und rechnet mit 390 MHz. Auf der Platine befinden sich 128 MByte DDR-Speicher, die mit 350 MHz DDR (effektiv: 700 MHz) angesprochen werden. Um auch Flachbildschirme mit einem digitalen Monitorsignal zu versorgen, befindet sich auf dem Slotblech der Platine nicht nur ein analoger D-Sub-Stecker, sondern auch ein DVI-Ausgang.



1x Club 3D Radeon 9800XT-256

Wert: 500 Euro

Auf dieser High-End-Grafikkarte arbeitet einer der schnellsten Grafikchips, die es zurzeit gibt: Atis Radeon 9800 XT. Zusammen mit einem dicken Speicherpolster von 256 MByte, einem 256 Bit breiten Speicherbus und 415 MHz Chiptakt ist die Platine wie geschaffen für 3D-Hits wie **Far Cry**, **Doom 3** oder **Half-Life 2**. Sehr passend, dass dem Karton gleich ein Gutschein für die Vollversion von **Half-Life 2** beiliegt.



1x Volari Duo V8 Ultra

Wert: 400 Euro

Das Volari-Duo-V8-Board von Club 3D setzt mit zwei Grafikchips nicht nur optisch neue Maßstäbe. Die beiden Grafikprozessoren sind voll kompatibel zu Microsofts Spieleschnittstelle DirectX 9 und rechnen mit 350 MHz. Eine 256 Bit breite Datenleitung verbindet die Chips mit den auf der Platine verbauten 256 MByte DDR-II-Speicher. Neben Ausgängen für TV und DVI-Monitore besitzt die Club 3D Volari Duo V8 Ultra natürlich auch einen Standard-Monitoranschluss.

Um an diesem Gewinnspiel per Kurzmitteilung teilzunehmen, senden Sie eine SMS* mit dem Inhalt „PCG 1“ an die Telefonnummer: 811 14 (€ 0,49/SMS*) bzw. Österreich: 0900-101010 (€ 0,60/SMS) oder Schweiz: 724 44 (sfr 0,70/SMS). Anschließend erhalten Sie fünf Fragen mit Antwortmöglichkeiten auf Ihr Handy geschickt. Beispielsweise: Welches Kürzel trägt Atis neuester Radeon-Grafikchip? a) XL b) XT c) TX. Danach schicken Sie eine SMS mit dem Inhalt „PCG1 x“ an die 811 14 (bzw. Auslandsnummer). Das „x“ steht für den Buchstaben der richtigen Lösung, z. B. „PCG1 b“. Danach erhalten Sie die zweite Frage per SMS usw. sowie zum Abschluss des Quiz eine Auswertung. Wer alle fünf Fragen richtig beantwortet, nimmt automatisch an der Verlosung teil.

- Mitmachen dürfen alle Leser von PC Games mit Ausnahme der Mitarbeiter von Club 3D, TwinMOS und der Computec Media AG.
- Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.
- Alle Gewinner werden schriftlich benachrichtigt.
- Der Preis kann nicht bar ausgezahlt werden.
- Jeder Teilnehmer erklärt sich damit einverstanden, dass im Gewinnfall sein Name abgedruckt wird.

Alle entsprechenden Einsendungen nehmen an der Verlosung teil. An den Gewinnspielen der PC Games dürfen alle Leser mit Ausnahme von Mitarbeitern der beteiligten Sponsoren und der COMPUTEC MEDIA AG teilnehmen. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Alle Gewinner werden schriftlich benachrichtigt. Die Preise können nicht bar ausgezahlt werden. Jeder Teilnehmer erklärt sich damit einverstanden, dass im Gewinnfall sein Name abgedruckt wird.

* Alle Netze! Vodafone-D2-Anteil € 0,12 | Teilnahmeschluss ist der 3. März 2004

per SMS!

Keine Postkarte zur Hand? Sie lesen PC Games gerade im Zug und können keine E-Mail senden? Bei PC Games können Sie trotzdem gewinnen und Ihre Meinung sagen. An den Umfragen und Gewinnspielen auf dieser Doppelseite können Sie per SMS teilnehmen. Ganz einfach und bequem in Sekundenschnelle.

UMFRAGEN (Teilnahmeschluss ist der 1. März 2004)

PC-Games-Charts (Seite 26)

Nennen Sie uns Ihr aktuelles Lieblingsspiel! Um an der Umfrage der PC-Games-Charts teilzunehmen, senden Sie eine Kurzmitteilung (SMS) mit dem Inhalt **„PCG 2 LIEBLINGS-SPIEL"** an die Telefonnummer: 811 14 (€ 0,49/SMS*) bzw. Österreich: 0900-101010 (€ 0,60/SMS) oder Schweiz: 724 44 (sfr 0,70/SMS). Oder rufen Sie uns einfach an: 0190-658 651 (€ 0,41/Min.) bzw. 0901-210 212 (sfr 0,50/Min.) für die Schweiz.

PC Games Most Wanted (Seite 24)

Auf welches Spiel freuen Sie sich am meisten? Um an der Umfrage der Most-Wanted-Charts per Kurzmitteilung teilzunehmen, senden Sie eine Kurzmitteilung (SMS) mit dem Inhalt **„PCG 3 SPIELENAME"** an die Telefonnummer: 811 14 (€ 0,49/SMS*) bzw. Österreich: 0900-101010 (€ 0,60/SMS) oder Schweiz: 724 44 (sfr 0,70/SMS). Oder rufen Sie uns einfach an: 0190-658 651 (€ 0,41/Min.) bzw. 0901-210 212 (sfr 0,50/Min.) für die Schweiz.

* Alle Netze! VF, D2 Vodafone-Anteil € 0,12

PC-Games-Abonnenten sind Gewinner!

Mit dem Abschluss eines Abonnements verbuchen PC-Games-Leser etliche Vorteile für sich. Durch günstigeren Einzelpreis, bequeme Zustellung per Post und frühzeitige Belieferung profitieren sie schon jetzt vom PC-Games-Abo.

Jeden Monat befinden sich unsere Abonnenten aber zudem auf der Gewinnerstraße. Denn jeder unserer treuen Leser nimmt jeden Monat an einem exklusiven Abo-Gewinnspiel teil. Ganz automatisch und ohne Verpflichtungen. Aber natürlich haben auch alle anderen Leser die Möglichkeit per SMS, Postkarte oder Telefon teilzunehmen (Kontaktinfos siehe unten)*. Wir verlosen monatlich eine Digitalkamera, eine PlayStation 2, einen Nintendo GameCube und einen Game Boy Advance SP.

* Gewinner werden monatlich aus allen Einsendungen und Abonnenten ermittelt.

Die glücklichen Gewinner stehen fest.
Im Monat Dezember haben gewonnen:



Die Digitalkamera: Jana Ungethüm aus Möckmühl

Die Sony PlayStation 2: Peter Mertel aus Hardthausen

Den Nintendo GameCube: Dirk Braunbach aus Weidenthal

Den Nintendo Game Boy Advance SP: Heiko Leu aus Blumenthal

Digitalkamera 962Z Power C@m Optical Zoom (mit Sony 3,1-Megapixel-CCD-Sensor und 4 Megapixel Kamera-Auflösung) + Photoviewer

Um an diesem Gewinnspiel per Kurzmitteilung teilzunehmen, senden Sie einfach eine SMS* mit dem Inhalt **„PCG 4"** an die Telefonnummer: 811 14 (€ 0,49/SMS Deutschland), 724 44 (sfr 0,70/SMS, Schweiz) oder 0900-101010 (€ 0,60/SMS Österreich). Alternativ können Sie uns auch anrufen: 0190-658 650 (€ 0,41/Min., Deutschland) oder 0901-210 211 (sfr 0,50/Min., Schweiz).

- Mitmachen dürfen alle Leser von PC Games mit Ausnahme der Mitarbeiter von Alienware und der Computec Media AG.
- Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.
- Alle Gewinner werden schriftlich benachrichtigt.
- Der Preis kann nicht bar ausgezahlt werden.
- Jeder Teilnehmer erklärt sich damit einverstanden, dass im Gewinnfall sein Name abgedruckt wird.

* Alle Netze! Vodafone-D2-Anteil € 0,12

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen, die Gewinnbenachrichtigung erfolgt schriftlich. Mitarbeiter der Sponsoren und der COMPUTEC MEDIA AG sowie deren Angehörige sind von der Teilnahme ausgeschlossen.

MEINUNG
PETRA FRÖHLICH



Wo sind all die Joysticks hin?

Als mir letztens das (hervorragende) Buch „Joysticks: Eine illustrierte Geschichte der Game-Controller 1972-2004" in die Hände fiel, musste ich spontan zweieinhalb Minuten nachdenken, wann ich zuletzt einen Menschen gesehen habe, der an den Saugnäpfen eines auf dem Schreibtisch festbetonierten Joysticks rumpfriemelte. Ergebnis: Es ist viele, viele Monate her – Gerüchten zufolge archivieren allenfalls unsere roten Barone Rüdiger und Harald derartige Relikte. Es gab Zeiten, da hatte jeder so ein Ding. Für Wing Commander. Für X-Wing. Für Strike Commander. Für Falcon. Für Summer-, Winter-, California Games. Für Aces of the Pacific. Für Rebel Assault. Gott weiß, wie viel Taschengeld in verschlissene Competition Pros und Quickshots geflossen ist; die Strapazierfähigkeit von Mikroschaltern war Gegenstand hitziger Schulhof-Fachgespräche. Und heute? Da navigiert man selbst durch X2, Yager oder Freelancer per Mausrädchen – ganz elegant, ohne Gerüttel, ohne schmerzverzerrte Mundwinkel beim millimetergenauen Vorbeischrammen an einer Raumstation. Von Force Feedback ist kaum mehr übrig geblieben als das sanfte Vibrieren streichholzschachtelgroßer Handys – allenfalls Konsolen-Spieler lassen sich noch durchrütteln, wenn sie über einen Zombie stolpern oder mit ihrem Rallye-Wagen in den Graben schliddern. Kann es sein, dass im Jahre 2004 n. Chr. nur noch ein versprengtes Häuflein MS-Flight-Simulator-Piloten so einen Knüppel braucht? Unsere Blitzumfrage auf www.pcgames.de belegt: 86 Prozent wüssten nichts mit Joysticks anzufangen. Haben keinen. Brauchen keinen. Wollen keinen. Dabei war das vor zehn Jahren ein echtes Statussymbol, vor 20 Jahren erst recht. Beim Blick in die Most-Wanted-Liste mag mir auch kein Spiel auffallen, das eine Renaissance einleiten sollte. Ist die Ära der Sidewinder und Thrustmaster damit endgültig vorbei? Oder wann haben Sie zuletzt einen Steuerhebel kalibriert? Wir freuen uns auf Zuschriften unter dem Kennwort „Mein schönstes Joystick-Erlebnis".

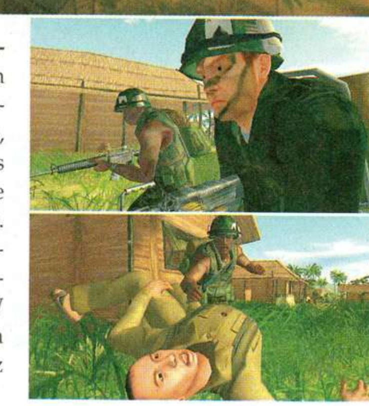
PETRA FRÖHLICH



BATTLEFIELD VIETNAM

Goood Morning, **Vietnaaam!**

Electronic Arts hat die Pforten der offiziellen Website zum **Battlefield 1942**-Nachfolger geöffnet (Weblink: 23pl). Vor allem in den FAQ, in denen die wichtigsten Fragen und Antworten zusammengefasst sind, finden sich viele neue Infos. Etwa die: 30 bis 40 (!) Waffen, 20 Vehikel, drei Spielmodi, darunter eine erweiterte Version des aus **Battlefield** bekannten Conquest Mode. „Evolution", wie die neue Variante heißt, verknüpft zwei Karten zu einer Art Mini-Kampagne. Auch die Waffenbeschreibungen zeigen sich aufschlussreich. Geplagte Fußsoldaten werden sich beispielsweise über die tragbare SA-7-Luftabwehrrakete oder die neuen Panzerfäuste RPG-7 und LAW freuen. Die großkalibrige Artillerie gewinnt mit Mörsern, Haubitzen und Selbstfahrgeschützen ebenfalls an Bedeutung. Bis zum März müssen sich Online-Krieger allerdings mindestens noch gedulden.



CONFLICT VIETNAM

Dschungel-Joggen im Team

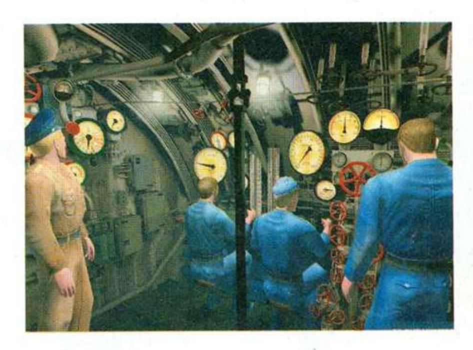


Nach den beiden spaßigen Teilen von **Conflict Desert Storm** hat man bei SCi offenbar genug vom sandigen Golfkriegs-Szenario und wendet sich mit **Conflict Vietnam** grüneren Gefilden zu. Am Konzept des lockeren Shooters soll sich aber nicht viel ändern. Eine weitere Fortsetzung ist bereits angekündigt. Wo diese spielen wird, will man aber noch nicht verraten.

BETA-VERSIONEN

Hacker plagen Spiele-Entwickler

Ein ähnliches Debakel wie bei **Half-Life 2**, als eine unfertige Ausgabe des potenziellen Shooter-Meilensteins durch finstere Kanäle ins Internet gelangte, erleben derzeit auch andere Studios. Gegen Jahreswechsel sind Programmteile von **STALKER** und **World of Warcraft** in Tauschbörsen aufgetaucht, bei **Counter-Strike: Condition Zero** stahlen Hacker gar eine sehr weit fortgeschrittene Version. Gerüchte, nach denen auch die Multiplayer-Beta von **Far Cry** veröffentlicht wurde, bestätigten sich bis Redaktionsschluss glücklicherweise nicht. Wir können vor solchen Raubkopien nur warnen: Abgesehen von der Illegalität der Angebote handelt es sich in allen Fällen um unfertige, meistens nicht spielbare Spielbruchstücke.



SILENT HUNTER 3

Der Käpt'n-Simulator

Im Winter lässt Ubisoft den dritten Teil der U-Boot-Serie **Silent Hunter** auftauchen. Die Macher haben sich einen Ersatz für die genreübliche Direktsteuerung mit Maus und Tastatur einfallen lassen: Sie geben die Befehle stattdessen an Ihre Mannschaft, die diese dann ausführt. Die Order wollen die Entwickler mit filmähnlichen Kamerafahrten inszenieren. Realistisch soll **Silent Hunter 3** trotzdem bleiben.



SILENT HILL 4

Horror hautnah

Bislang ist der vierte Part der Grusel-Serie für den Herbst nur für Konsolen angekündigt, doch es gilt als sicher, dass kurz darauf auch eine PC-Version erscheint. Erstmals wechselt die klassische Außenkamera stellenweise in eine Ego-Perspektive. Durch die Augen des Protagonisten Henry Townshend erforschen Sie Ihr Haus, das von übernatürlichen Phänomenen heimgesucht wird.

INTERVIEW MIT EX-FALLOUT-DESIGNER

„Baldur's Gate 3 war zur Hälfte fertig gestellt."

PC Games: Baldur's Gate 3 war nicht nur ein Gerücht, sondern tatsächlich in Entwicklung. Wieso gab es nie ein offizielles Statement?

Foletto: „Hätten wir **Baldur's Gate 3** zu früh angekündigt, dann hätten die Leute im Laufe der Entwicklung vielleicht das Interesse an dem Spiel verloren. Unser Plan sah vor, die Spielergemeinde sechs bis acht Monate vor der Veröffentlichung zu informieren. Leider wurde das Projekt ungefähr fünf Monate vor der Ankündigung eingestellt."

PC Games: Warum wurden die Black Isle Studios beauftragt? Bioware ist doch Rechteinhaber?

Foletto: „Das stimmt so nicht ganz. Interplay besaß damals die Videospiel- und PC-Rechte von **Baldur's Gate**. Bioware hielt das erste Weigerungsrecht inne, was im Klartext heißt: Bioware konnte sich entscheiden, eine Fortsetzung zu programmieren – oder das Angebot ablehnen. Was sie dann auch getan haben, weil sie mit anderen Projekten beschäftigt waren."

PC Games: Wie weit war die Entwicklung von **Baldur's Gate 3** denn schon fortgeschritten?

Foletto: „**Baldur's Gate 3** war zur Hälfte fertig gestellt, als es eingestellt wurde."



DAMIEN FOLETTO war bei den Black Isle Studios an Fallout 3 beteiligt.

PC Games: Basierte das Spiel auf der 2D-Engine der Vorgänger?

Foletto: „Nein, **Baldur's Gate 3** benutzte eine komplett neue 3D-Engine, von uns selber programmiert."

PC Games: Gab es überhaupt noch Raum für eine Fortsetzung mit den gleichen Charakteren?

Foletto: „Am Ende des Add-ons zu Teil 2 hatten die Charaktere bereits gottgleichen Status. **Baldur's Gate 3** fing mit völlig neuen Personen an. Man war nicht der Auserwählte, sondern konnte etliche Ortschaften auskundschaften und viele Abenteuer auf unterschiedliche Arten bestehen. Das Spiel hätte in einer anderen Region gespielt als die Vorgänger, aus Lizenzgründen mussten wir den Namen **Baldur's Gate** beibehalten."

PC Games: Was geschieht mit dem unvollendeten Programm?

Foletto: „Das Projekt liegt im Moment auf Eis. Da sich Interplay auf Konsolen konzentriert, weiß ich nicht, ob der Titel jemals das Licht der Welt erblicken wird. Ich würde das Spiel gerne zusammen mit meinen neuen Kollegen von Silver Style zu Ende bringen."

COMBAT ELITE

Die Fallschirmjäger sind gelandet

Eine Gruppe ehemaliger Interplay- und Red-Storm-Mitarbeiter (**Ghost Recon**) entwickelt unter dem Namen **Battle Born Entertainment** ein actionlastiges Echtzeit-Taktikspiel, das entfernt an **Commandos** erinnert. **Combat Elite**, das pünktlich zum 60. Jahrestag des D-Day in die Läden kommen soll, lässt Sie vor dem Hintergrund des Zweiten Weltkriegs in die Uniformen alliierter Fallschirmjäger schlüpfen und Einsätze hinter den feindlichen Linien absolvieren. Offiziell ist keine PC-Version angekündigt, doch – wie PC Games erfahren hat – bereits in der Mache.

Runaway 2: Rolle zu verlosen

Die spanischen Pendulo Studios verlosen einen Auftritt im Zeichentrick-Abenteuer Runaway 2. Für die Teilnahme genügt eine E-Mail an contest@pendulostudios.com mit der Auskunft, welche drei Dinge man am meisten und welche drei am wenigsten am Vorgänger gemocht hat.

Call of Duty: Add-on?

Im PC-Games-Interview in der vergangenen Ausgabe haben die Macher des Action-Hits bereits eine Erweiterung angedeutet. Nun will der amerikanische Spielehändler Gamestop.com den Termin erfahren haben: Oktober 2004.

Doch kein Verkauf der Vivendi Games?

Bruce Hack, der Chef der Spielesparte von Vivendi Universal, zu der unter anderem Blizzard gehört, hat in einem Interview die Verkaufsgerüchte gedämpft. Man erhoffe sich speziell in diesem Geschäftsfeld noch Wachstum, so Hack.

Operation Flashpoint: Goodbye Vietnam?

Wenn die Hinweise auf der offiziellen Seite www.flashpoint2.com nicht trügen, ist das ursprünglich angekündigte Vietnam-Szenario modernen Kriegsschauplätzen gewichen. Die Kampagne wollen die Programmierer mit einem taktischen Trainingsprogramm verwirklichen, das bereits bei den US Marines Einsatz findet.

Sacred: genauer Termin

Ein taggenauer Erscheinungstermin für Sacred steht fest: Wie uns Take 2 Deutschland bestätigt hat, kommt das Action-Rollenspiel voraussichtlich am 27. Februar 2004 in den Handel.

Quidditch-Weltmeister

Bei der von Electronic Arts veranstalteten Harry-Potter-Quidditch-Weltmeisterschaft hat ein deutscher Teilnehmer in London den dritten Platz errungen. Colin Ciritis, wir gratulieren!

Legend geschlossen

Wie uns ein Ex-Mitarbeiter bestätigt hat, wurden die Unreal-2-Entwickler von Legend Entertainment von Besitzer Atari Mitte Januar endgültig geschlossen. Die 1989 gegründete Firma zeichnete früher für Adventure-Hits wie Eric the Unready, aber auch für Actionspiele verantwortlich.

Was macht eigentlich ...
Uwe Beneke?



Mit dem Actionspiel Yager gelang Uwe Beneke und seinen Kollegen von Yager Development gleich mit dem Erstlingswerk ein großer Wurf (PC-Games-Wertung: 84 Punkte). Nach seinen ersten Schritten bei renommierten Firmen wie Blue Byte und Psygnosis bekleidet er heute den Posten des Art Directors beim Berliner Yager-Studio. Im PC-Games-Interview spricht Beneke unter anderem über sein nächstes Spiel und die Zukunft im Entwicklungsstandort Deutschland.

PC Games: Mit der Konzeptionsphase zu eurem Erstlingswerk **Yager** habt ihr etwa 1997 begonnen – welche Spiele der späten Neunzigerjahre hatten den größten Einfluss auf eure Arbeit?

Beneke: „Es gab keine direkten Vorbilder, aber sicher haben uns die **Wing Commander**-Reihe oder auch die **Star Wars**-Titel beeinflusst. **Interstate '76** war wegen der Atmosphäre und der Ingame-Präsenz des Hauptcharakters interessant. Spiele wie **Terminal Velocity**, **Rogue Squadron** oder später auch **Incoming** haben uns nicht direkt beeinflusst, gingen aber in eine ähnliche Richtung wie unser Titel; deshalb haben wir sie uns natürlich angeschaut. Im Prinzip schöpften wir aus dem ganzen Hintergrund an Sci-Fi- beziehungsweise action-bezogenen Games, Filmen und Büchern, die man als männlicher Spätzwanziger im Laufe der Zeit konsumiert."

PC Games: Woran arbeitet ihr zurzeit?

Beneke: „Wir sind in der ‚Preproduction- und Pitchphase' unseres nächsten Projektes, das heißt, wir arbeiten gleichzeitig am Spieldesign, am spielbaren Prototypen und führen das Konzept potenziellen Publishern vor. Es wird auch diesmal wieder ein Actionspiel sein; im Gegensatz zu unserem ersten Titel soll es auch Bodenfahrzeuge geben und der Spieler wird die Möglichkeit haben, jederzeit sein Fahrzeug oder Schiff zu wechseln – mehr wollen wir zurzeit noch nicht verraten."

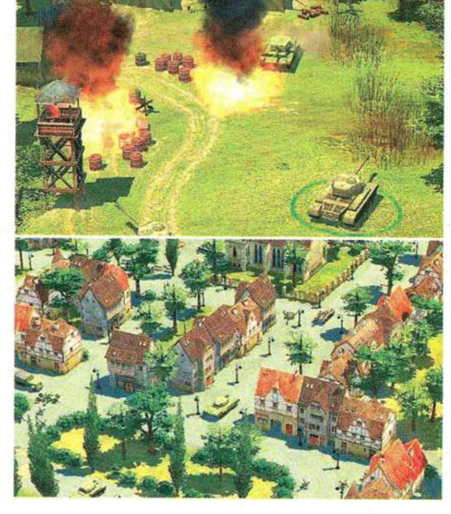
PC Games: Mit welchen Schwierigkeiten hattet ihr bei der Portierung von der Xbox auf den PC zu kämpfen?

Beneke: „Das grundsätzliche Problem ist die Breite der möglichen Hard- und Softwarekonfigurationen. Auf eine Konsole als fixe Plattform kann man sich als Entwickler verlassen und sich entsprechend auf das eigentliche Spiel konzentrieren – beim PC ist eine Menge Test- und Anpassungsaufwand nötig. Daneben waren spezielle Aufgaben die Maussteuerung, auf die sich die **Yager**-Steuerung vom Grundprinzip her nur schwer umsetzen lässt, sowie der Sound, der auf der Xbox etwas bequemer zu handhaben ist. Außerdem wurde natürlich für die Multiplayer-Erweiterung die Netzwerk-Ebene implementiert, was einen tiefen Eingriff in die Engine darstellt und somit auch nicht trivial ist."



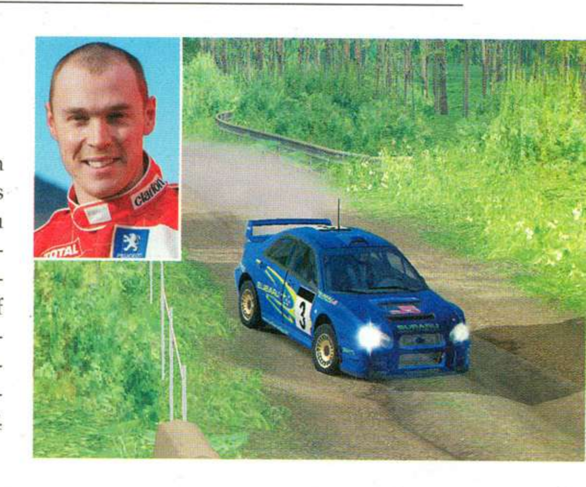
BLITZKRIEG
Reichlich Nachschub für Blitzkrieger

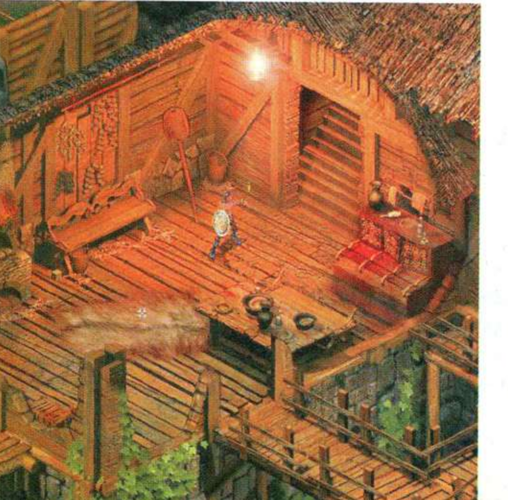
Unter anderem nach Nordafrika und Westeuropa führt das erste offizielle **Blitzkrieg**-Add-on im 2. Quartal dieses Jahres. Neben Japan als neue Nation plant CDV eine Kampagne um „Wüstenfuchs" Rommel. Gleichzeitig beginnt gerade die Konzeptionsphase für ein zweites Zusatzpaket (erscheint Ende 2004). Und auch der Nachfolger ist schon in der Mache: Anfang 2005 geht **Blitzkrieg 2** (Bilder) mit einer neuen, echten 3D-Engine und vier neuen Kampagnen (Deutschland, England, USA, Sowjetunion) an den Start. Verglichen mit dem Vorgänger soll sich Folge 2 vor allem durch erhöhte taktische Tiefe auszeichnen. Beispielsweise wird sich Erfahrung diesmal drastisch auf die Fähigkeiten einer Einheit auswirken.



RICHARD BURNS RALLY
„Echter" als Colin

Nach Colin McRae bekommt nun auch WRC-Top-Fahrer Richard Burns sein eigenes Rallyespiel – und dürfte nach dem etwas zu arcadelastigen **Colin 3** vor allem bei Simulationsexperten offene Türen einrennen. Entwickler Warthog legt größten Wert auf glaubwürdige Fahrphysik; so werden beispielsweise alle vier Reifen unabhängig voneinander auf Streckenunebenheiten reagieren. Als Erscheinungstermin wird März 2004 angepeilt.





KULT
Konkurrenz für **Sacred**

Ganz im Stil von Action-Rollenspielen wie **Sacred** oder **Diablo** schlagen und schlitzen Sie sich in **Kult** durch die Fantasiewelt Rywennia. Mit 60 Maps in sieben unterschiedlichen Szenarien sowie 40 Hauptquests sollten auch erfahrene Spieler ausreichend gefordert werden. Bis zum Verkaufsstart im 2. Quartal 2004 bleibt den Entwicklern 3D People zwar noch etwas Zeit, ein Multiplayer-Modus wird aber definitiv nicht mehr integriert.


3000mal in Europa
PREISWERT + KOMPETENT
expert
Splinter Cell
(USK 16)
29.-
Splinter Cell >Mission Pack<
(USK 16)
Ein Geheimagent ruht sich niemals aus...
Die Abenteuer von Sam Fisher gehen weiter!
PC CD-ROM
Mission-Pack
Tom Clancy's
SPLINTER CELL
Ubi Soft
14.-
Fire Warrior
(Keine Jugendfreigabe gemäß §14 JuSchG)
Knallharter Shooter zum Hammerpreis!!!
29.-
PC CD-ROM
WARHAMMER
FIRE WARRIOR
THQ
PC CD-ROM
ANNO 1503
Anno 1503
(USK 6)
29.-
PLAY THIS!
PC CD-ROM
Das offizielle ADD-ON
ANNO 1503
Schätze, Monster & Piraten
Anno 1503
>Schätze, Monster & Piraten< (USK 6)
Das Erweiterungsset „Schätze, Monster & Piraten" überzeugt durch seine große Vielfalt an neuen Features und ist die ideale Ergänzung zur Vollversion von ANNO 1503!
19.-
SUNFLOWERS
USK: Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle
KEINE MITNAHMEGARANTIE. SOFERN NICHT VORHANDEN, BESTELLEN WIR SOFORT UND LIEFERN UMGEHEND.

MEINUNG
HEINRICH LENHARDT



Raus aus dem Wohnzimmer!

Wer erinnert sich noch an die frühen Neunzigerjahre, als die Computerindustrie vom Erfolg der Videospiel-Konsolen aufgerüttelt zum Marsch in die heimischen Wohnzimmer blies? Commodore bescherte uns damals originelle Flops wie „CDTV" oder „CD32", quasi amputierte Amiga-Computer mit CD-Laufwerk und chronischem Software-Mangel. Rund ein Jahrzehnt später: Consumer Electronics Show in Las Vegas. Gleich zwei Firmen kündigen im Januar an, mit gespenstisch ähnlichen Konzepten die Menschheit beglücken zu wollen. „Phantom" und „ApeXtreme" nennen sich die Vertreter der neuen Generation Eier legender Wollmilchmaschinen, die zum einen DVD-Player und zum anderen irgendwie auch PC-Spieleboliden sein wollen. In abenteuerliche Gehäuseverkleidungen, deren Design wahlweise an Luftbefeuchter (Phantom) oder Radiowecker (ApeXtreme) erinnert, befinden sich leicht veraltete PC-Innereien und Windows XP als Betriebssystem. Die Kisten sollen in den USA um die 400 Dollar kosten, also nur unwesentlich weniger als ein neuer Desktop-PC. Apex verspricht für seine extreme Hardware die vollautomatische Installation von gängigen XP-Spielen, Infinium Labs kündigt für sein Phantom Spiele-Downloads per Breitband-Internetzugang an. Das soll mit 10 Dollar Monatsgebühr und entsprechender Billigst-Software verbunden sein. Zielgruppe der Geräte sind dann auch weniger High-End-Spieler, sondern PC-technisch unerschlossene Restdoofe, die einer solchen zugeschraubten Kiste eher trauen als einem herkömmlichen Computer. Klingt alles nach „Von jedem etwas, aber nichts richtig". PC-Spiele sind auf scharfe Monitore ausgelegt und begehren hohe Auflösungen, doch die meisten Fernseher packen nicht mehr als 640x480 Pixel. Wer unkompliziert am Fernseher spielen und vielleicht mal einen DVD-Film angucken will, ist mit einer PlayStation 2 oder einer Xbox besser und billiger bedient. Für alles, was darüber hinaus geht, gibt's „richtige" PCs – noch nie waren sie so preiswert und komfortabel wie heute. Aus der Geschichte lernen heißt, den PC nicht als Spielkonsole zu tarnen – dafür ist er einfach überqualifiziert. Man richte seine geistige Energien lieber auf den munter boomenden Laptop-Markt, da wittere ich weitaus größeres Neuspieler-Potenzial als beim Wohnzimmer-Fernseher. HEINRICH LENHARDT



SHELLSHOCK: NAM '67

Grüne Hölle

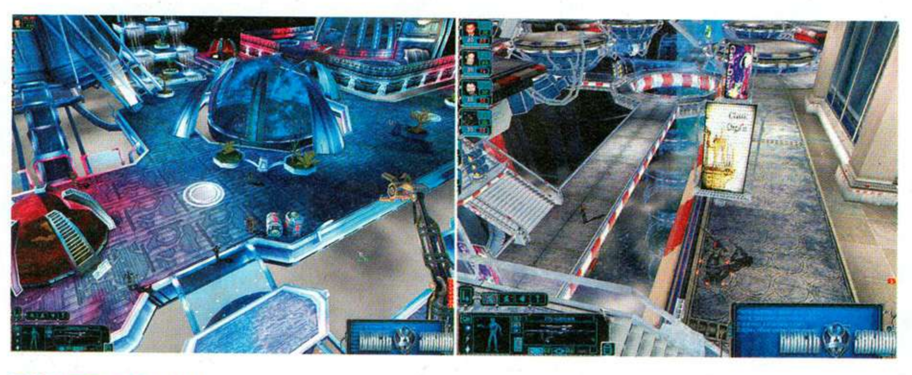
Nach **Vietcong** lässt **Shellshock: Nam '67** im Sommer des Jahres den Dschungelkrieg in Südostasien wieder aufleben. Von der Konkurrenz will sich Eidos' Third-Person-Shooter mit seiner extrem düsteren Atmosphäre abheben. Erste Screenshots zeigen blutige Szenen, wie man sie sonst nur aus Antikriegsfilmen wie **Platoon** oder **Full Metal Jacket** kennt. Ein spezieller Grafik-Effekt, der das Bild mit einem künstlichen Rauschen überzieht, verstärkt den Eindruck alter TV-Aufnahmen noch. Anders als **Vietcong** soll **Shellshock** kein Team-Actionspiel werden. Den Spieler begleiten zwar hin und wieder KI-Krieger, diese lassen sich aber keine Befehle erteilen.

BLIZZARD ENTERTAINMENT

... jetzt auch noch der **Firmengründer**



Nach dem Abgang von Bill Roper und den Schaefer-Brüdern hat nun auch Allen Adham Blizzard verlassen. Adham gehörte zu den drei Gründungsmitgliedern, die Blizzard Entertainment 1991 unter dem Namen Silicon & Synapse aus der Taufe hoben. An den ersten Titeln wie **The Lost Vikings** arbeitete er noch als Chefprogrammierer mit, an späteren Erfolgen wie **Diablo** und **Warcraft** war er als Designer beteiligt. Nun kehrt Adham der Spieleindustrie den Rücken: Er gründet eine Investment-Gesellschaft.



POWER OF LAW

Rundenbasiertes Taktikspiel

Nach **Paradise Cracked** (PC Games-Wertung: 62 Punkte) wagt sich das russische Team Mistland erneut an ein Taktikspiel. Die Welt von **Power of Law** erinnert mit ihren schillernden Hightech-Metropolen nur entfernt an den Quasi-Vorgänger, die Hexagon-Spielfelder kommen dem schon näher. Diesmal steht eine Science-Fiction-Truppe aus sechs Cops im Mittelpunkt, die rundenweise Verbrecher bekämpfen.

1&1 Server: Power & Games!

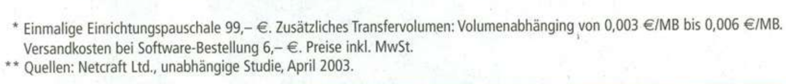


„Spielt doch was Ihr wollt!"

1&1 Hochleistungs-Server lassen sich einfach zum Gameserver machen – ohne Beschränkung auf bestimmte Spiele und ohne Begrenzung der Spielerzahl! Sie überzeugen durch viele Vorteile:

- Eigener Server für ungeteilte Power – auch für mehrere Games gleichzeitig
- Wahlweise **Linux** oder **Windows** Betriebssystem
- Uneingeschränkter Root- bzw. Admin-Zugriff
- Bis zu 1 GigaByte Hauptspeicher, **Intel Pentium 4 Prozessor mit 3 GHz** mit Hyper-Threading und 120 GB Plattenplatz (beim XXL-Server)
- Perfekte Sicherheit und Performance durch Hosting im 1&1 Hochleistungs-Rechenzentrum mit über 10 GigaBit Außenanbindung über mehrere Netzprovider für kleinste Pings und besten Durchsatz
- Eigene IP und Domain inklusive, z. B. für Clanpages
- **75 bis 150 GB Traffic/Monat** inklusive
- **Inklusive: Gutschein im Wert von 50,– €** als Startguthaben für Google Adwords™ Keyword-Werbung auf der reichweitenstärksten deutschen Suchmaschine!
- **Inklusive: Neueste Design-Software!** Perfektes Webdesign mit NetObjects FUSION 7.5 und professionelle Bildbearbeitung mit PhotoImpact XL SE!

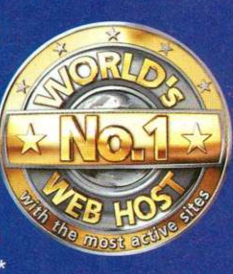




* Einmalige Einrichtungspauschale 99,– €. Zusätzliches Transfervolumen: Volumenabhängig von 0,003 €/MB bis 0,006 €/MB. Versandkosten bei Software-Bestellung 6,– €. Preise inkl. MwSt.
** Quellen: Netcraft Ltd., unabhängige Studie, April 2003.

Internet & mehr:

„Mit 1.450.868 aktiven Sites hostet 1&1 mehr Internet-Präsenzen unter Linux als die größten US-Provider."**



Enorme Entwicklungs-Ressourcen und eigene Hochleistungs-Rechenzentren, die zu den sichersten und leistungsfähigsten gehören, sind die Basis für die 1&1 Internet-Webhosting-Lösungen.
Damit schaffen wir 1&1 Kunden Vorteile, die ihnen kaum ein anderer Provider bieten kann:

& mehr Qualität:
In Kooperation mit starken Partnern, wie Microsoft und SuSE bietet Ihnen 1&1 innovative Lösungen zu Top-Konditionen.

& mehr Sicherheit:
1&1 garantiert Ihnen perfekte Netzanbindung, optimale Performance und über 99 % Verfügbarkeit! Zusätzliche Sicherheit bietet das 1&1 Recovery-Tool.

& mehr Spaß:
Die Einrichtung eines eigenen Gameservers ist kinderleicht. Files und HowTos für verschiedene Spiele stellt 1&1 zur Verfügung.

1&1



www.1und1.de/server

Mehr Marvel-Lizenzen

Comicverlag Marvel (Spider-Man, Hulk, X-Men) startet eine Lizenz-Offensive: Eine neue Firmenabteilung soll die Vermarktung von Superhelden an Spielehersteller ankurbeln. Die bisherigen Marvel-Games konnten allerdings nicht so recht überzeugen.

Neue Serien-Raser

Davilex – bekannt durch die Autobahnraser-Serie – liefert gleich doppelten Nachschub für Fans actionreicher Verfolgungsjagden: Michael Knight und sein Laberauto KITT gehen im 4. Quartal 2004 in Knight Rider 2 auf Verbrecherjagd; außerdem werkeln die Holländer an einer Rennspielumsetzung von Miami Vice.

Neues Studio der Core-Gründer

Neues von Ex-Core-Design-Chef Jeremy Heath-Smith: Gemeinsam mit seinem Bruder Adrian Smith und 35 ehemaligen Core-Mitarbeitern gab er Mitte Januar die Gründung der Firma Circle Studios bekannt. Erklärtes Ziel ist, einen ähnlich bedeutenden Charakter wie Lara Croft zu kreieren.

Black Mirror kommt

In anderen Ländern ist das tschechische Point&Click-Adventure Black Mirror bereits erhältlich, hierzulande nennt Publisher dtp als Erscheinungstermin das zweite Quartal 2004 – und verspricht eine professionelle Übersetzung, die sich auf dem Niveau von Tony Tough bewegt.

Asheron's-Call-Rechte

Erfinder Turbine Entertainment hat die Rechte an der Marke Asheron's Call von Microsoft zurückgekauft und will die Online-Rollenspielserie künftig allein betreuen. Auch wenn der zweite Teil wenig erfolgreich läuft, soll die Reihe damit nicht ihr Ende finden.

Verbot von GTA Vice City?

Geht es nach dem Willen einiger Lokalpolitiker aus dem US-Bundesstaat Florida, soll dort der Verkauf von Actionspielen mit expliziten Gewaltdarstellungen verboten werden. Anlass für die Gesetzesinitiative war – wieder einmal – das Auto-Actionspiel GTA Vice City.

Joint Operations später

Was sich bereits letztes Jahr angekündigt hat, ist jetzt offiziell: Novalogics Multiplayer-Shooter Joint Operations: Typhoon Rising wurde auf das zweite Quartal dieses Jahres verschoben. Die Entwickler wollen den Betatest und das Balancing ausweiten.



PERIMETER

Echtzeit-Strategie aus Russland

Vom russischen Entwickler KD-Lab stammt das Echtzeit-Strategiespiel **Perimeter**, das im April erscheinen soll und zu einer Zeit spielt, da der Planet Erde kurz vor dem Untergang steht. Auf der Suche nach kolonisierbaren Planeten ist ein Kampf entbrannt und Sie führen eine der zahlreichen Splittergruppen in den 27 Missionen der Einzelspielerkampagne in den Krieg. Wichtigstes Spiel-Element ist dabei das Terraforming, denn um den einzigen Rohstoff Energie abbauen und Basen errichten zu können, müssen Sie zunächst einmal zerklüftete Landschaften einebnen. Ebenfalls neu: Mit Soldat, Offizier und Techniker gibt es lediglich drei grundsätzliche Truppentypen, die sich jedoch in Kombination zu 28 verschiedenen Kampfeinheiten morphen lassen. Das grafisch opulente Spiel setzt auf alle Features moderner DirectX 9-Grafikkarten.

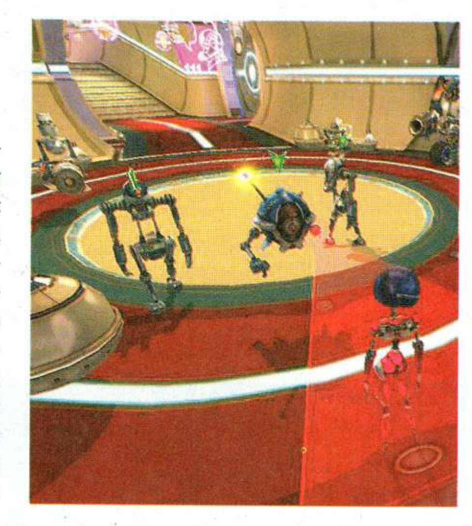
WORLD RACING 2

Golf & Co.

World Racing 2 kommt – und zwar ohne Beschränkung auf Mercedes-Benz-Modelle. Eine Kooperation mit Volkswagen stünde schon fest, so Publisher TDK Mediactive – das umfasst Marken wie Bentley, Lamborghini, Seat, Skoda oder Audi. In puncto Fahrgefühl wird sich **World Racing 2** mehr an reinrassigen Arcade-Rennspielen wie **Need for Speed** orientieren. Mit einem Release vor 2005 ist allerdings nicht zu rechnen: Entwickler Synetic befindet sich noch in der Konzeptionsphase.

SCRAPLAND

GTA meets Star Wars



Wie Tommy Vercetti in 1.000 Jahren aussieht, zeigt **Scrapland**: Das klar an **Vice City** angelehnte Sci-Fi-Action-Adventure versetzt Sie in die Rolle des Roboters D-Tritus. Genau wie **GTA** bietet **Scrapland** völlige Bewegungsfreiheit. Die Innenbereiche der riesigen Maschinenstadt Chimera durchstreift D-Tritus auf Schusters Rappen und erfüllt dabei Aufträge wie Sabotage, Diebstahl oder Spionage; außerhalb warten gestohlene oder selbst gebaute Raumjäger auf willige Piloten. Laut Entwickler MercurySteam soll der Titel noch in 2004 erscheinen.



Ich mag's einfach!
Internet & Netzwerk aus der Steckdose.
Internet & Netzwerk
Drahtlos Surfen
Mit Spielekonsolen in's Internet
NEU! Jetzt auch als Wireless-Variante
MicroLink dLAN Wireless
MicroLink™ dLAN Wireless
€ 169,90*
Verfügbar ab Mitte Oktober
MicroLink dLAN Starter Kit
MicroLink™ dLAN Starter Kit
Ethernet/Ethernet
€ 169,90*
Ethernet/USB
€ 169,90*
MicroLink™ dLAN USB
€ 99,90*
MicroLink™ dLAN Ethernet
€ 99,90*
* unverbindl. Preisempfehlung
Machen Sie es sich einfach!
Nutzen Sie die bestehenden Stromkabel in Ihrer Wohnung für die Datenübertragung. So funktionierts: DSL- oder ISDN-Router mit MicroLink dLAN verbinden, diesen in die nächste Steckdose stecken und schon steht Ihnen an jeder Steckdose Ihrer Wohnung ein Internetzugang zur Verfügung.
Infos unter: Tel. +49 (0)241/182 79-79, info@devolo.de, www.devolo.de
devolo-Produkte sind erhältlich im gut sortierten Computerfachhandel sowie bei ALPHA-TECC, Atelco, Conrad, EP:ElectronicPartner, expert, Fröschl, Karstadt, Kaufhof, MakroMarkt, Masters, MediMax, PC Spezialist, ProMarkt, Ratio, RED ZAC, Saturn, Schaulandt, Vobis, www.alternate.de, www.amazon.de, www.otto.de und www.promarkt.de
devolo-Produkte werden in Deutschland entwickelt! devolo AG, Sonnenweg 11, 52070 Aachen
PC Professionell
Computer Test-Sieger
com!online Technik-Tipp
PC Pr@xis Testsieger 06/03
PC Intern Testsieger
PC Hardware Produkt des Monats 07/2003
devolo
Seid Netz miteinander!
Analoge Modems
Industriemodems
ADSL-Modems
Router & Switches
Netzwerkadapter

Mythic gegen Mythica
Mythic Entertainment (Dark Age of Camelot) hat Microsoft verklagt. Grund: Der Name des kommenden Online-Rollenspiels Mythica von Microsoft ähnelt dem Firmennamen Mythic. Der Kläger wirft dem Software-Riesen vor, sich durch die Verwendung des Titels einen unfairen Vorteil verschaffen zu wollen.

Add-on für Hidden & Dangerous 2
Die Entwickler von Illusion Softworks bestätigten das Add-on zum Taktik-Shooter Hidden & Dangerous 2. Darin wird es laut Level-Designer Martin Babarik auch einen kooperativen Modus geben – allerdings nur für die zusätzlichen Einsätze des Add-ons.

Shadowbane in Europa
Publisher Ubisoft wird das Online-Rollenspiel Shadowbane in Europa veröffentlichen und auch für die Bereitstellung der Server sorgen. Ende Januar 2004 erscheint in Deutschland die Shadowbane Gold Edition, die das Hauptprogramm und das Add-on The Rise of Chaos enthält.

Savage in Europa
Auch das Online-Strategiespiel Savage steht kurz vor seinem offiziellen Europa-Start. Am 20. Februar soll es losgehen. Weitere Informationen finden Sie unter www.savageeurope.com.

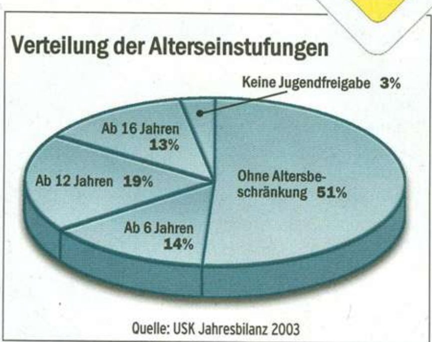
Microsofts Spieleguru wirft das Handtuch
Ed Fries, Chef von Microsofts Spieleabteilung, ist zurückgetreten. Knapp 20 Jahre lang hatte Fries die Unterhaltungssoftware-Sparte des Softwareriesen mit aufgebaut und geleitet und war unter anderem maßgeblich an der Xbox-Entwicklung beteiligt.

Riftrunner umbenannt
Der inoffizielle Nachfolger des Rollenspiels Divine Divinity, bislang unter dem Namen Riftrunner bekannt, wurde von den Entwicklern nun in Beyond Divinity umgetauft, um den Wiedererkennungswert zu steigern.

Guter Pirat, böser Pirat
Firaxis hat weitere Details zum Pirates-Nachfolger bekannt gegeben, der noch in diesem Jahr erscheinen soll. Demnach will Chefdesigner Sid Meier die Rollenspielanteile weiter ausbauen und die Story den Entscheidungen des Spielers anpassen. Finstere Piraten sollen eine andere Geschichte erleben als edle Freibeuter.

USK-STATISTIK

Brutale Spiele? Von wegen!



Im ersten Jahr des neuen Jugendschutzrechts sind die früher nur empfehlenden Alterskennzeichnungen der USK (Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle) bindenden Freigaben gewichen. Von den über 2.000 eingereichten Titeln sahen die Prüfer den Löwenanteil, nämlich 65 Prozent, als für Kinder unter 12 Jahren geeignet an. Nur ein knappes Drittel wurde als „Geeignet ab 12 Jahren" und „Geeignet ab 16 Jahren" eingestuft. Keine Jugendfreigabe (ab 18) erhielten gerade einmal knappe 3 Prozent aller Titel.



FIFA FOOTBALL

Kahn vs. EA Sports 2:0

Die Nutzung von Oliver Kahns Konterfei und Namen in **FIFA Fußballweltmeisterschaft 2002** verletzt dessen Persönlichkeitsrecht – das bekräftigte das Oberlandesgericht Hamburg in zweiter Instanz. Der Nationaltorwart war bereits Anfang 2003 gegen EA Sports vorgegangen und hatte mit seiner Klage vor dem Hamburger Landgericht Erfolg. Laut Anwalt Dr. Volker Meinberg wird Electronic Arts voraussichtlich vor dem Bundesgerichtshof in Revision gehen. Sollte auch dort gegen den Publisher entschieden werden, muss dieser mit weiteren Klagen prominenter Sportler rechnen. Zudem müsste das aktuelle Lizenzierungsverfahren völlig umgekrempelt werden.

RAGNAROK

Koreanischer Rollenspiel-Import

In Korea ist **Ragnarok** mehr als erfolgreich: Von den Mitgliederzahlen im Millionenbereich können selbst **Everquest** und Konsorten nur träumen. Im April soll das Online-Rollenspiel nun endlich auch nach Deutschland kommen; der Betatest hat bereits begonnen. Der Vorteil: Die Spielwelt gilt dank der langen Laufzeit als ausgereift. Der Nachteil: Der 2D-Grafik im Anime-Stil merkt man ihr Alter an. Mehr Infos finden Sie unter www.bhi-oe.de.







SAM & MAX: FREELANCE POLICE

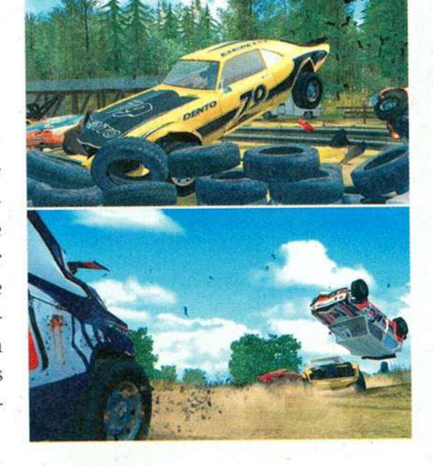
Wie der Hase läuft

Mike Stemmle (Chefentwickler) verriet in einem Interview konkrete Details zum **Sam & Max**-Nachfolger. Das klassische Point&Click-Adventure soll nicht nur den derben Humor des ersten Teils fortführen, sondern den Spieler auch zwischen sechs zu lösenden Kriminalfällen mit 19 Minispielchen unterhalten – darunter eine Art **Destruction Derby**. Laut Stemmle ist es außerdem vorstellbar, dass nach Veröffentlichung des Spiels weitere Minispiele zum Download angeboten werden.

FLATOUT

Konzept umgekrempelt

Der finnische Entwickler Bugbear (**Rally Trophy**) legt das Hauptaugenmerk auf eine möglichst authentische Spielphysik: Vom Reifenstapel bis zur Streckenrand-Vegetation sollen sämtliche Objekte glaubwürdig auf Zusammenstöße reagieren. Bis zur Fertigstellung im dritten Quartal 2004 will Bugbear das ohnehin überaus detaillierte Schadensmodell weiter ausbauen.





KILL SWITCH

Konsolen-Shooter für PC

Die Bitmap Brothers (**Z: Steel Soldiers**) arbeiten an einer PC-Umsetzung des Taktik-Shooters **Kill Switch**. Als Elite-Kämpfer lösen Sie in Third-Person-Ansicht 18 Missionen im Mittleren Osten und Nordkorea. Weil Ihr Alter Ego ohne Deckung Lebensenergie einbüßt, sollten Sie ständig Schutz hinter Mauern suchen und Ihre Bewegungen an die Umgebung anpassen.

Die 10 heißesten eingestellten Projekte

1 FALLOUT 3



Genre: **Rollenspiel**
Firma: **Interplay**
Wann eingestellt: **2003**

Laut Interplay ist über das Schicksal noch nicht endgültig entschieden worden, doch Ex-Mitarbeiter sprechen eine andere Sprache: **Fallout** sei tot.

Wiederbelebung: **Möglich**

2 BALDUR'S GATE 3

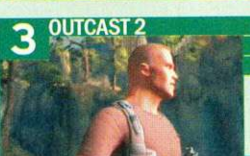


Genre: **Rollenspiel**
Firma: **Interplay**
Wann eingestellt: **2003**

Dass dereinst ein neuer Teil von **Baldur's Gate** erscheinen wird, gilt als nahezu sicher. Ebenso sicher ist aber auch, dass das noch sehr lange dauern wird.

Wiederbelebung: **Wahrscheinlich**

3 OUTCAST 2



Genre: **Action-Adventure**
Firma: **Appeal**
Wann eingestellt: **2002**

Entwickler Appeal war mit dem Riesenprojekt **Outcast 2** einfach überfordert, zumal der Vorgänger nicht für den erhofften finanziellen Erfolg sorgte.

Wiederbelebung: **Unwahrscheinlich**

4 SIN 2



Genre: **Ego-Shooter**
Firma: **Ritual Entertainment**
Wann eingestellt: **2003**

Offenbar konnte Ritual (**FAKK 2, Elite Force 2**) mit den Plänen für **Sin 2** keinen Publisher überzeugen. Schade, uns würde Teil 2 schon interessieren.

Wiederbelebung: **Unwahrscheinlich**

5 WARCRAFT ADVENTURES



Genre: **Adventure**
Firma: **Blizzard**
Wann eingestellt: **1998**

Warum hat Blizzard das zu 99 Prozent fertige Spiel kurz vor Fertigstellung eingestampft? Weil Blizzard ein sehr gutes Spiel nicht gut genug war.

Wiederbelebung: **Unwahrscheinlich**

6 PREY



Genre: **Ego-Shooter**
Firma: **3D Realms**
Wann eingestellt: **Nie offiziell**

Offiziell will 3D Realms nach der Fertigstellung von **Duke Nukem Forever** über das Schicksal von **Prey** entscheiden – und die steht noch in den Sternen.

Wiederbelebung: **Möglich**

7 DUNGEON KEEPER 3



Genre: **Wirtschaftssimulation**
Firma: **Bullfrog**
Wann eingestellt: **1999**

Sehr weit fortgeschritten waren die Arbeiten an **Dungeon Keeper 3** noch nicht. Schade, dass wir Horny & Co. vermutlich nie wieder sehen werden.

Wiederbelebung: **Unwahrscheinlich**

8 DARK SECTOR



Genre: **Multiplayer-Shooter**
Firma: **Digital Extremes**
Wann eingestellt: **Nie offiziell**

Zwar wurde der große Bruder von **Unreal Tournament** nie offiziell eingestellt, eine Weiterführung halten wir dennoch für unwahrscheinlich.

Wiederbelebung: **Unwahrscheinlich**

9 SIMS VILLE



Genre: **Aufbauspiel**
Firma: **Maxis**
Wann eingestellt: **2001**

Sims Ville sollte die Lücke zwischen **Sim City** und **The Sims** schließen, doch Electronic Arts war der Internet-Ableger **Sims Online** wichtiger.

Wiederbelebung: **Unwahrscheinlich**

10 C&C RENEGADE 2



Genre: **Ego-Shooter**
Firma: **Westwood**
Wann eingestellt: **2002**

Nach der Schließung der Westwood Studios sieht es nicht so aus, als stünde eine Fortsetzung des Ego-Shooters auf dem Plan von Electronic Arts.

Wiederbelebung: **Unwahrscheinlich**

Most Wanted

Jetzt abstimmen per SMS (s. Seite 10) oder unter www.pcgames.de!

Top 3 Verschiebungen

1



UNREAL TOURNAMENT 2004 Wenn da mal nicht ein bisschen mehr im Argen liegt als nur KI-Feintuning, wie voreilige „Tests" behaupten: Waffen, Vehikel, Modi, Performance – wie viel davon ist bis zum 18. März Makulatur?

2



FAR CRY Ganz behutsam verschiebt Ubisoft Far Cry nach hinten: Nach der ersten Verlegung ins Jahr 2004 können die Entwickler auch den angepeilten Februar nicht halten.

3



BATTLEFIELD VIETNAM Electronic Arts präzisiert den Termin: Aus „1. Quartal" wird „26. März 2004". Der Termin sei zwar angepeilt, aber nach wie vor unsicher, so ein Sprecher.

Top 3 Aufsteiger

1



HERR DER RINGE: SCHLACHT UM MITTELERDE Wenn Aragorn die Totenarmee in die Schlacht führt, kommen die Kinozuschauer aus dem Staunen nicht mehr raus – konsequent steigt das Spiel zur Trilogie von Platz 9 auf 4.

2



CIVILIZATION 4 Quasi im Vorbeigehen kündigt Firaxis-Chef Jeff Briggs in einem Interview einen Civilization-Nachfolger und zwei neue Add-ons für **Civilization 3** an.

3



SÖLDNER Die Vorschau in der PC Games 02/04 macht Lust auf mehr: Innovative Ideen wie der Commander-Modus könnten die **Battlefield**-Macher nervös machen.

Top 3 Absteiger

1



SACRED Drei neue Videos zeigen Vampire, Kampfmagier und Dunkelelfen in Aktion. Restlos begeistert reagieren unsere Leser allerdings nicht: **Sacred** fällt auf Rang 19 – ob zu Recht oder nicht, lesen Sie im Test ab Seite 114.

2



MOH: PACIFIC ASSAULT Der Shooter-Frühling mit **Far Cry** und **Battlefield Vietnam** steht vor der Tür – und lenkt vom noch weit entfernten **Medal of Honor**-Nachfolger ab.

3



BREED Die Spieler-Reaktionen auf die erste **Breed**-Demo waren schon sehr verhalten, Publisher CDV gelobte Besserung. Wie gut ist **Breed**? Der Test ab Seite 92 bringt Klarheit.

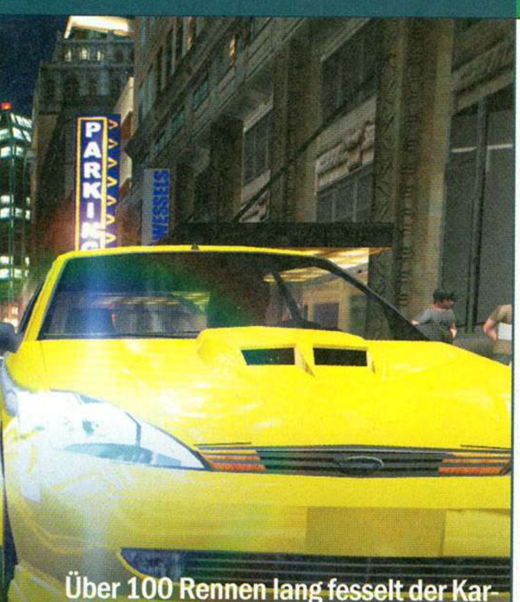
Auf diese Spiele **freuen sich die PC-Games-Leser** am meisten:

Rang (Vormonat)	Tendenz	Titel Genre	Publisher Entwickler	Termin Letztes Preview
1 (1)	-	**Half-Life 2** Ego-Shooter	Vivendi Universal Valve	2. Halbjahr 2004 11/03
2 (3)	▲	**Doom 3** Ego-Shooter	Activision Id Software	2. Halbjahr 2004 10/03
3 (2)	▼	**Far Cry** Ego-Shooter	Ubisoft Cry Tek	März 2004 02/04
4 (9)	▲	**Herr der Ringe: Schlacht um Mittelerde** Echtzeit-Strategie	Electronic Arts EA LA	2. Halbjahr 2004 11/03
5 (5)	-	**Battlefield Vietnam** Taktik-Shooter	Electronic Arts Digital Illusions	26. März 2004 02/04
6 (6)	-	**Die Sims 2** Aufbau-Strategiespiel	Electronic Arts Maxis	19. März 2004 01/04
7 (13)	▲	**STALKER** Ego-Shooter	THQ GSC Gameworld	2004 07/03
8 (4)	▼	**Deus Ex 2: Invisible Wars** Action-Adventure	Eidos Interactive Ion Storm	März 2004 02/04
9 (17)	▲	**World of Warcraft** Online-Rollenspiel	Vivendi Universal Blizzard	2004 07/03
10 (12)	▲	**Unreal Tournament 2004** Multiplayer-Shooter	Atari Epic/Digital Extremes	18. März 2004 08/03
11 (14)	▲	**Black & White 2** Aufbau-Strategie	Electronic Arts Lionhead Studios	2004 05/03
12 (-)	NEU	**Civilization 4** Runden-Strategie	Atari Firaxis	N. n. b. -
13 (7)	▼	**Medal of Honor: Pacific Assault** Ego-Shooter	Electronic Arts EA LA	4. Quartal 2004 10/03
14 (26)	▲	**Die Siedler 5** Aufbau-Strategie	Ubisoft Blue Byte	2004/05 -
15 (20)	▲	**Counter-Strike: Condition Zero** Taktik-Shooter	Vivendi Universal Turtle Rock	2. Quartal 2004 05/03
16 (8)	▼	**Splinter Cell 2** Taktik-Shooter	Ubisoft Montreal Ubisoft	2004 -
17 (39)	▲	**Söldner: Secret Wars** Taktik-Shooter	Jowood Wings Simulations	Frühjahr 2004 02/04
18 (15)	▼	**Splinter Cell: Pandora Tomorrow** Taktik-Shooter	Ubisoft Frankreich Ubisoft	25. März 2004 02/04
19 (10)	▼	**Sacred** Action-Rollenspiel	Take 2 Ascaron	27. Februar 2004 Test ab Seite 114
20 (27)	▲	**Driv3r** Action-Adventure	Atari Reflections	Sommer 2004 -
21 (22)	▲	**Final Fantasy 11** Rollenspiel	Eidos Interactive Square	USA: Erhältlich -
22 (18)	▼	**Dungeon Siege 2** Action-Rollenspiel	N. n. b. Gas Powered Games	N. n. b. -
23 (16)	▼	**Quake 4** Ego-Shooter	Activision Raven Software	2. Quartal 2004 -
24 (23)	▼	**Duke Nukem Forever** Ego-Shooter	Take 2 Interactive 3D Realms	„When it's done" -
25 (21)	▼	**Operation Flashpoint 2** Taktik-Shooter	Codemasters Bohemia Interactive	3. Quartal 2004 -
26 (31)	▲	**X2: Die Bedrohung** Wirtschaftssimulation	Koch Media Egosoft	4. Februar 2004 Test ab Seite 72
27 (34)	▲	**Die Sims Online** Online-Strategie	Electronic Arts Maxis	N. n. b. 07/02
28 (-)	NEU	**Blitzkrieg 2** Echtzeit-Strategie	CDV Nival Interactive	N. n. b. -
29 (-)	NEU	**Fallout 3** Rollenspiel	N. n. b. Black Isle Studios	N. n. b. -
30 (33)	▲	**Sam & Max 2** Adventure	N. n. b. LucasArts	1. Quartal 2004 -
31 (32)	▲	**Vermeer 2** Wirtschaftssimulation	Take 2 Ascaron	2004 -
32 (36)	▲	**Thief 3** Action-Adventure	Eidos Ion Storm	1. Quartal 2004 06/03
33 (37)	▲	**Airline Tycoon 2** Wirtschaftssimulation	Spellbound Spellbound	2004 -
34 (28)	▼	**Vampire 2: Bloodlines** Rollenspiel	Activision Troika	2004 -
35 (41)	▲	**Pirates (Neuauflage)** Strategie	Atari Firaxis	2004 -
36 (25)	▼	**Runaway 2** Adventure	Crimson Cow Pendulo	4. Quartal 2004 -
37 (42)	▲	**Desperados 2** Echtzeit-Taktik	Spellbound Spellbound	2004 -
38 (-)	NEU	**Starcraft Ghost** Taktik-Shooter	Vivendi Universal Blizzard	N. n. b. -
39 (40)	▲	**Codename: Panzers** Echtzeit-Taktik	CDV Stormregion	2. Quartal 2004 09/03
40 (45)	▲	**Matrix: Online** Online-Rollenspiel	Ubisoft Monolith	Mitte 2004 -
41 (35)	▼	**Port Royale 2** Wirtschaftssimulation	Take 2 Interactive Ascaron	1. Quartal 2004 -
42 (30)	▼	**Knights of the Temple** Action-Adventure	TDK Mediactive Starbreeze	Februar 2004 01/04
43 (43)	-	**Vietcong: Fist Alpha** Taktik-Shooter	Take 2 Interactive Pterodon	30. Januar 2004 Test Seite 108
44 (38)	▼	**Breed** Ego-Shooter	CDV Brat Design	6. Februar 2004 Test ab Seite 92
45 (46)	▲	**Leisure Suit Larry: Magna Cum Laude** Adventure	Vivendi Universal Sierra	N. n. b. -
46 (48)	▲	**Delta Force: Black Hawk Down Team Sabre** Ego-Shooter	Electronic Arts Ritual	13. Februar 2004 -
47 (47)	-	**Ultima X: Odyssey** Rollenspiel	Electronic Arts Origin	2004 -
48 (-)	NEU	**Train Simulator 2** Simulation	Microsoft Kuju Entertainment	N. n. b. -
49 (19)	▼	**Fable** Rollenspiel	N. n. b. Lionhead	N. n. b. -
50 (50)	-	**Conan** Action-Adventure	TDK Mediactive Cauldron	Februar 2004 11/03

CHARTBREAKER DES MONATS

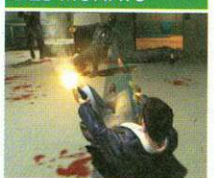
Charts





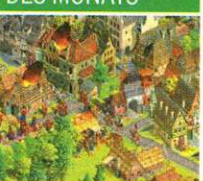
Über 100 Rennen lang fesselt der Karriere-Modus in Need for Speed: Underground mit spannenden Rennen, vielfältigen Modi und einem in dieser Form einzigartigen Tuning-System. Auch rein optisch sticht der neueste NfS-Sprössling zurzeit alle Konkurrenten aus: Kein anderes Rennspiel bietet so viel Detailreichtum und ein annähernd fantastisches Geschwindigkeitsgefühl.

ABSTEIGER DES MONATS



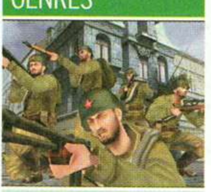
Max Paynes Aufenthalt an der Spitze der PC-Games-Lesercharts ist ähnlich kurz wie sein zweites Abenteuer: Geübte Spieler brauchen kaum mehr als sechs Stunden, bis der Abspann über den Monitor flimmert.

DAUERBRENNER DES MONATS



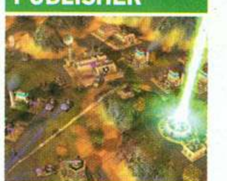
Gold und Platin gab's für Anno 1503 bereits. Die jetzt erreichte 500.000-Stück-Marke bedeutet einen Sonderpreis, den bislang nur der Vorgänger einheimste. Und auch die PC-Games-Leser wählen den Aufbau-Spaß beständig in die Charts.

BELIEBTESTE GENRES



Was haben Gothic, Mafia, Battlefield 1942, Anno 1503, Counter-Strike, Diablo 2 und Neverwinter Nights gemeinsam? Genau – sie sind seit mehr als einem Jahr auf dem Markt und erfreuen sich nach wie vor größter Beliebtheit.

BESTER SPIELE-PUBLISHER



Mit Need for Speed: Underground stellt Electronic Arts den neuen Spitzenreiter – und ist mit sechs weiteren Titeln (darunter C&C Generäle und Battlefield) vertreten. Platz 2 teilen sich Take 2, Jowood und Vivendi.

TOP 10 DEUTSCHLAND

Quelle: SATURN

1. NEED FOR SPEED: UNDERGROUND
2. CALL OF DUTY
3. DIE SIMS SUPER DELUXE
4. FUSSBALLMANAGER 2004
5. SPELLFORCE
6. HERR DER RINGE: DIE RÜCKKEHR DES KÖNIGS
7. DIE SIMS: HOKUS POKUS
8. KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC
9. RTL SKISPRINGEN 2004
10. FIFA 2004

WAS SPIELT MAN IN ...?

1. NEED FOR SPEED: UNDERGROUND
2. CALL OF DUTY LIMITED EDITION
3. GTA VICE CITY
4. URU: AGES BEYOND MYST
5. KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC
6. FUSSBALLMANAGER 2004
7. MAX PAYNE 2
8. BATTLEFIELD 1942 DELUXE
9. DIE SIMS SUPER DELUXE
10. HERR DER RINGE: DIE RÜCKKEHR DES KÖNIGS

Quelle: MCV

DIE LIEBLINGSSPIELE DER PC-GAMES-LESER

Platzierung	Vormonat	Tendenz	Titel	Entwickler / Anbieter	Test in Ausgabe / PC-Games-Wertung	VUD*-/ PCG-Award
1	(20)	▲	Need for Speed: Underground	EA Blackbox / Electronic Arts	01/04 / 86	
2	(2)	–	Call of Duty	Infinity Ward / Activision	12/03 / 86	
3	(4)	▲	GTA Vice City	Rockstar / Take 2 Interactive	07/03 / 91	
4	(5)	▲	C&C Generäle: Stunde Null	EA LA / Electronic Arts	02/01 / 90	
5	(7)	▲	Battlefield 1942	Digital Illusions / Electronic Arts	11/02 / 87	
6	(1)	▼	Max Payne 2	Remedy / Take 2 Interactive	12/03 / 89	
7	(6)	▼	Gothic 2: Die Nacht des Raben	Piranha Bytes / Jowood/Koch Media	10/03 / 90	-
8	(14)	▲	Diablo 2: Lord of Destruction	Blizzard / Vivendi Universal	08/00 / 86	
9	(13)	▲	Counter-Strike (dt.)	Valve / Vivendi Universal	02/01 / 84	-
10	(10)	–	Warcraft 3: The Frozen Throne	Blizzard / Vivendi Universal	08/03 / 92	
11	(3)	▼	Spellforce	Phenomic / Jowood	01/04 / 90	
12	(12)	–	Knights of the Old Republic	Bioware / Activision	01/04 / 92	
13	(24)	▲	Anno 1503	Max Design/Sunflowers / Electronic Arts	02/03 / 89	
14	(-)	NEU	Age of Empires 2	Ensemble Studios / Microsoft	11/01 / 80	
15	(8)	▼	FIFA Football 2004	EA Sports / Electronic Arts	12/03 / 89	
16	(16)	▲	Mafia	Illusion Softworks / Take 2 Interactive	10/02 / 89	
17	(9)	▼	Jedi Knight 3: Jedi Academy	Raven Software / Activision	10/03 / 90	
18	(11)	▼	UT 2003 (dt.)	Epic / Atari	11/02 / 92	
19	(15)	▼	Medal of Honor: Allied Assault	2015 / Electronic Arts	02/02 / 87	
20	(16)	▼	Fußballmanager 2004	EA Sports / Electronic Arts	01/04 / 87	
21	(21)	–	Age of Mythology: Titans	Ensemble Studios / Microsoft	12/02 / 92	
22	(-)	NEU	Gothic	Piranha Bytes / Jowood	03/02 / 85	-
23	(23)	–	Neverwinter Nights	Bioware / Atari	08/02 / 84	
24	(25)	▲	Deus Ex	Ion Storm / Eidos	10/01 / 89	
25	(22)	▼	Splinter Cell	Ubisoft Montreal / Ubisoft	03/03 / 90	

* Die VUD-Awards werden – analog zu Goldenen- und Platin-Schallplatten – für herausragende Verkaufserfolge verliehen. Gold gibt es ab 100.000 Exemplaren innerhalb von zwölf Monaten, Platin ab 200.000 Einheiten.

PREISWERT & SCHNELL & ZU

ALTERNATE™

COMPUTERVERSAND GMBH

Bestelltelefon 01805-905040

Bestellfax 01805-905020

MAINBOARDS

ASUS		Sockel-Chip	RAM	€
A7V8X-X	S, L	A-KT400	D	59,-
A7N8X-E Deluxe	S, GL, F, sA	A-nForce2	D	109,-
P4P800 Deluxe	S, GL, F, sA, R	478-865PE	D	129,-
P4C800 Deluxe	S, GL, F, sA	478-875P	D	169,-
P4C800-E Deluxe	S, GL, F, sA	478-875P	D+	189,-

GIGABYTE		Sockel-Chip	RAM	€
7NNXP	S, GL, F, R	A-nForce2	D	169,-
K8VT800	S, L, sA	754-K8T800	D	94,-
K8T800	S, L, sA	754-K8T800	D	149,-
K8VNXP	S, GL, F, R	754-K8T800	D	169,-
6VTXE-A	S	FC-Pro133T	S+	69,-
8KNXP	S, GL, F, sA, R	478-875P	D+	199,-

VIA		Sockel-Chip	RAM	€
ME6000 inkl. VIA Eden 600 MHZ CPU	M-ITX, S, V, L	-CLE266	D	119,-
MII10000NE inkl. VIA C3 Nehemiah 1,0 GHz CPU	M-ITX, S, V, L, F	-CLE266	D	189,-

ELITEGROUP		Sockel-Chip	RAM	€
K7VTA3 Rev. 5	S, L, F, R	A-KT333	D	39,-
KT600-A	S, L	A-KT600	D	54,-
N2U400-A	S, L	A-nForce2	D	64,-

Bei allen Mainboards geben wir die verwendbaren Speicherbausteine an (siehe Spalte „RAM"): S : SD-RAM / + : auch ECC / D : DDR-RAM / * : nur ECC Registered / R : RD-RAM / R32 : 32 Bit RD-RAM

BIOSTAR		Sockel-Chip	RAM	€
M7NCD	S, L	A-nForce2	D	57,-
M7NCG 400	µATX, S, V, L	A-nForce2	D	69,-

ASROCK		Sockel-Chip	RAM	€
K7S8X R3.0	S, L	A-746FX	D	32,-
P4I45E	S, L	478-845E	D	42,-

MSI		Sockel-Chip	RAM	€
K7N2 Delta-L	S, L	A-nForce2	D	74,-
K7N2 Delta-ILSR	S, L, F, sA	A-nForce2	D	104,-
PT880 Neo-LSR	S, L, sA	478-PT880	D	74,-

ABIT		Sockel-Chip	RAM	€
NF7	S, L	A-nForce2	D	79,-
NF7-S 2.0	S, L, F	A-nForce2	D	99,-
AN7	S, L, F, sA	A-nForce2	D	114,-

Diverse		Sockel-Chip	RAM	€
AOPEN AK79D-400VN	S, L	A-nForce2	D	74,-
EPOX EP-8RDA3+	S, L, F, sA	A-nForce2	D	99,-
SHUTTLE AN35N Ultra	S, L	A-nForce2	D	62,-
SOYO 875P Drg.2 Plt.	S, GL, F, sA	478-875P	D+	179,-
INTEL D875PBZLK	GL, sA	478-PT875	D+	179,-

Bei allen Mainboards geben wir die Ausstattungsmerkmale mit folgenden Abkürzungen an: D : Dual / L : LAN / F : FireWire / S : Sound / GL : Gigabit LAN / R : RAID / V : VGA / B : Bluetooth / sA : sATA-RAID

CPU

Tagespreise!

AMD			GHz	tray	PIB
Duron™		App.	1,4	44,-	
Duron™		App.	1,6	49,-	
Duron™		App.	1,8	59,-	
Athlon™ XP 2000+	266	Tho.	1,66	69,-	74,-
Athlon™ XP 2200+	266	Tho.	1,8	74,-	79,-
Athlon™ XP 2400+	266	Tho.	2,0	84,-	89,-
Athlon™ XP 2600+	333	Bar.	1,9	99,-	114,-
Athlon™ XP 2800+	333	Bar.	2,08	139,-	159,-
Athlon™ XP 3000+	400	Bar.	2,1	194,-	204,- L
Athlon™ XP 3200+	400	Tho.	2,2	209,-	219,-
Athlon™ 64 3000+ So754			2,0	239,-	249,-
Athlon™ 64 3200+ So754			2,0	299,-	309,-
Athlon™ 64 3400+ So754			2,2	429,-	449,-

INTEL			GHz	tray	in-a-box
P4 (So478)	800	512	2,6	169,-	179,-
P4 (So478)	800	512	2,8	199,-	209,-
P4 (So478)	800	512	3,0	239,-	249,-
P4 (So478)	800	512	3,2	349,-	359,-
P4 Extreme Edition	800	2.048	3,2	879,-	949,-
Celeron® (So478)		128	2,0	64,-	69,-
Celeron® (So478)		128	2,4	74,-	79,-
Celeron® (So478)		128	2,6	89,-	94,-

120,0 GB SAMSUNG
SP1203N, U-133

- 8,9 ms
- 8.192 KB Cache
- 7.200 UPM



79,-

SAMSUNG

RAM

Tagespreise!

KINGSTON ValueRAM					€
DIMM	128 MB	SDRAM	133		39,-
DIMM	256 MB	SDRAM	133		66,-
DIMM	512 MB	SDRAM	133		134,-
DIMM	1,0 GB	SDRAM	133	CL3	379,-
DIMM	512 MB	DDR	266/333/400		80,-
DIMM	2x 256 MB	DDR	333	CL2,5	82,-
DIMM	2x 256 MB	DDR	400-333		84,-
DIMM	2x 256 MB	DDR	400-232		125,-

CORSAIR				€
DIMM	512 MB	DDR	400-232	148,-
DIMM	512 MB	DDR	400-233	130,-
DIMM	2x 256 MB	DDR	400-233	140,-
DIMM	2x 256 MB	DDR	400-232	158,-

GEIL				€
DIMM	512 MB	DDR	400	93,-
DIMM	512 MB	DDR	400	123,-
DIMM	512 MB	DDR	400Golden Dragon	128,-
DIMM	2x 256 MB	DDR	400Golden Dragon	138,-
DIMM	2x 256 MB	DDR	400 Low Latency	133,-

INFINEON				€
DIMM	512 MB	DDR	266/333/400	88,-

KINGSTON HyperX				€
DIMM	512 MB	DDR	333-222	112,-
DIMM	512 MB	DDR	400-232	120,-
DIMM	2x 256 MB	DDR	333-222	117,-

BUFFALO				€
DIMM	128 MB	SDRAM	133	35,-
DIMM	256 MB	SDRAM	133	63,-
DIMM	512 MB	SDRAM	133	129,-
DIMM	512 MB	DDR	266/333/400	74,-
DIMM	2x 256 MB	DDR	333/400	79,-

MDT				€
DIMM	128 MB	SDRAM	133	33,-
DIMM	256 MB	SDRAM	133	61,-
DIMM	512 MB	DDR	266/333/400	69,-

SAMSUNG				€
DIMM	512 MB	DDR	266/333/400	86,-

OEM				€
DIMM	128 MB	SDRAM	133	31,-
DIMM	256 MB	SDRAM	133	54,-
DIMM	512 MB	SDRAM	133	69,-
DIMM	512 MB	DDR	266/333/400	66,-

GRAFIKKARTEN / VIDEO & TV

Grafikkarten AGP

SAPPHIRE		MB / Chip	€
9200SE retail	TV-out, DVI	128-DD / Rad. 9200SE	59,-
9600 bulk	TV-out, DVI	256-DD / Rad. 9600	124,-
9600XT retail	TV-out, DVI	256-DD / Rad. 9600XT	219,- L
9600XT U.E. retail	TV-out, DVI	128-DD / Rad. 9600XT	219,-
9800SE retail	TV-out, DVI	128-DD / Rad. 9800SE	199,-
9800 Pro bulk	TV-out, DVI	128-DD / Rad. 9800 Pro	299,-
9800 Pro retail	TV-out, DVI	128-DD / Rad. 9800 Pro	329,-
9800 Pro AIW	TV-Tuner	128-DD / Rad. 9800 Pro	399,-
9800XT retail	TV-out, DVI	256-DD / Rad. 9800 XT	499,-

CLUB3D		MB / Chip	€
7000	TV-out, DVI	32-DD / Rad. 7000	31,-
9200SE	TV-out	64-DD / Rad. 9200SE	47,-
9600 Pro	TV-out	128-DD / Rad. 9600 Pro	144,-
9600XT	TV-out, DVI	128-DD / Rad. 9600XT	169,-
9600XT	VIVO, DVI	128-DD / Rad. 9600XT	189,-
9800 Pro	TV-out, DVI	128-DD / Rad. 9800 Pro	299,-

ASUS		MB / Chip	€
V9520 Magic/T	TV-out	128-DD / GF FX5200	69,-
A9200SE/T	TV-out	128-DD / Rad. 9200SE	49,-
A9600SE/TD	TV-out, DVI	128-DD / Rad. 9600SE	99,-
A9600XT/TVD	VIVO, DVI	128-DD / Rad. 9600XT	189,-
A9800XT/TVD	VIVO, DVI	256-DD / Rad. 9800XT	479,-

MSI		MB / Chip	€
FX5200-T	TV-out	128-DD / GF FX5200	64,-
FX5600XT-TD	TV-out, DVI	128-DD / GF FX5600XT	109,-
FX5700-VTD	VIVO, DVI	256-DD / GF FX5700	184,-
FX5900XT-VTD	VIVO,DVI	128-DD / GF FX5900XT	219,-
FX5950U-VTD	VIVO, TV-out	256-DD / GF FX5900U	499,- L

AOPEN		MB / Chip	€
FX5200-V retail	TV-out	128-DD / GF FX5200	69,-
FX5700-DV retail	TV-out, DVI	128-DD / GF FX5700	169,-
FX5900XT-DV	TV-out, DVI	128-DD / GF FX5900	209,-

GIGABYTE		MB / Chip	€
N4464D	TV-out, DVI	64-DD / GF4 MX440-8x	54,-
N52128D	TV-out, DVI	128-DD / GF FX5200	74,-
N57U128D	TV-out, DVI	128-DD / GF FX5700U	179,- L
R9600	TV-out, DVI	128-DD / Rad. 9600	99,- L

SPARKLE		MB / Chip	€
SP7300M4	TV-out, DVI	64-DD / GF4 MX440-8X	44,-
SP8834T	TV-out	128-DD / GF FX5200	62,-
SP8836DT	TV-out, DVI	128-DD / GF FX5700	149,-
SP8831DV	VIVO, DVI	256-DD / GF FX5600XT	139,-

HERCULES		MB / Chip	€
9600XT	TV-out, DVI	128-DD / Rad. 9600XT	209,-
9800 Pro	TV-out, DVI	128-DD / Rad. 9800 Pro	399,-
9800XT	TV-out, DVI	256-DD / Rad. 9800XT	529,-

Radeon 9600XT U.E.
SAPPHIRE AGP Grafikkarte

- „Ultimate Edition"
- ATI® Radeon 9600XT
- 128 MB SDRAM-DDR
- 500 MHz Chiptakt
- 600 MHz Speichertakt
- passive Kühlung
- AGP 8x
- 2x VGA
- DVI, TV-Out
- retail





219,-

LEADTEK		MB / Chip	€
A340 T	TV-out, DVI	64-DD / GF FX5200	54,-
A350 XT TDH	TV-out, DVI	128-DD / GF FX5900XT	209,-
A380 Ultra TDH MV	VIVO	256-DD / GF FX5950U	399,-

MATROX		MB / Chip	€
Millen. G550	DVI	32-DD / G550	94,-
Millen. P650	2x DVI	64-DD / P650	159,-
Parhelia 512 bulk	DVI	128-DD / PH 512	329,-

Grafikkarten PCI

Diverse		MB / Chip	€
CLUB3D 9200		128-DD / Rad. 9200	74,-
PNY Verto FX5200		128-DD / GF FX5200	109,-
SPARKLE 7300M4	TV-out	64-DD / GF4 MX440-8X	57,-

Video- & TV-Karten

HAUPPAUGE	Art	Typ	€
WinTV GO2	TV	PCI	61,-
WinTV PCI FM	TV/Radio	PCI	79,-
WinTV NEXUS-s	Sat-TV/Radio	PCI	259,-

Diverse	Art	Typ	€
LEADTEK VC 100	Video	PCI	27,-
LEADTEK TV 2000 XP Exp.	TV/Radio	PCI	59,-
PINNACLE PCTV pro	TV/Radio	PCI	87,-
PINNACLE SM Box DV	Video	FW	249,-
TECHNISAT SkyStar 2	Sat-TV/Radio	PCI	59,-

SOUND

Soundkarten	Typ	€
CREATIVE SB Audigy 2 ZS	PCI	89,-
CREATIVE SB Audigy 2 ZS Plat. Pro	PCI	229,-
HERCULES GS Muse LT World	PCI	13,-
TERRATEC Aureon 5.1 Fun Games	PCI	49,-
TERRATEC Aureon 7.1 Universe	PCI	219,- L

Soundboxen	Typ	€
CREATIVE Inspire 7.1 T7700	7.1	119,-
HERCULES SB XPS 510 Classic	5.1	49,-
JBL Duett white o. silver	Stereo	39,-
JBL Invader	4.1	139,-
TERRATEC HomeArena TXR 335	2.1	59,-

KOMMUNIKATION

ISDN & Modem	Typ	Art	€
56K Voice Modem	PCI	analog	14,-
AVM FRITZ!Card ISDN	PCMCIA	ISDN	169,-
AVM FRITZ!Card USB 2.1	USB	ISDN	69,-
AVM FRITZ!Card v2.1	PCI	ISDN	59,-
D-LINK DI-604 Router	RJ-45	DSL	47,-
D-LINK WL DI-624+ WLAN54-Router	RJ-45	DSL	114,-
NETGEAR RP614 Router	RJ-45	DSL	49,-
NETGEAR FVS318 Router	RJ-45	DSL	139,-
W-LINX MB-400X2 Router	RJ-45	DSL	39,-

Netzwerk	Mbit/s	Typ	€
3COM 3C905CX-TXM	10/100	PCI	27,-
SHARKOON LSW-5 (Luminous)	10/100		29,-
W-LINX 8-Port	10/100		22,-

Wireless LAN

D-LINK	Mbit/s	Typ	€
DWL-520+	22	PCI	44,-
DWL-G650+	54	PCMCIA	54,-
DWL-G520+	54	PCI	59,-
DWL-900AP Access Point	22	RJ-45	79,-
DWL-2000AP+ Access Point	54	RJ-45	99,- L

NETGEAR	Mbit/s	Typ	€
WG311	54	PCI	59,-
WGR614 Router	54	RJ-45	119,-

Diverse	Mbit/s	Typ	€
LANCOM 1511 Router	54	RJ-45	389,-

L = Zum Zeitpunkt der Drucklegung konnte die Verfügbarkeit dieser Produkte nicht sichergestellt werden. a.A. = auf Anfrage.

UHR TELEFONISCH ERREICHBAR:

VERLÄSSIG & RUND UM DIE

www.alternate.de

24-Stunden Bestellannahme

Adresse
Philipp-Reis-Straße 9
35440 Linden

Shopzeiten
Montag-Freitag 10-20 Uhr
Samstag 9-16 Uhr

FESTPLATTEN

IDE

MAXTOR		GB	ms/Cache/UPM	€
6E040L0	U-133	40,0	10 / 2.048 / 7.200	49,-
6Y080L0	U-133	80,0	9 / 2.048 / 7.200	64,-
6Y080P0	U-133	80,0	9 / 8.192 / 7.200	74,-
6Y120P0	U-133	120,0	9 / 8.192 / 7.200	89,-
6Y160P0	U-133	160,0	9 / 8.192 / 7.200	114,-
6Y200P0	U-133	200,0	9 / 8.192 / 7.200	154,-
7Y250P0	U-133	250,0	9 / 8.192 / 7.200	219,-
5A300J0	U-133	300,0	10 / 2.048 / 5.400	259,-

SEAGATE		GB	ms/Cache/UPM	€
ST340014A	U-100	40,0	9 / 2.048 / 7.200	52,-
ST380011A	U-100	80,0	8 / 2.048 / 7.200	64,-
ST3120022A	U-100	120,0	9 / 2.048 / 7.200	82,-
ST3120026A	U-100	120,0	9 / 8.192 / 7.200	89,-
ST3160023A	U-100	160,0	8 / 8.192 / 7.200	119,-

WD		GB	ms/Cache/UPM	€
WD800BB	U-100	80,0	9 / 2.048 / 7.200	62,-
WD800JB	U-100	80,0	9 / 8.192 / 7.200	69,-
WD1200JB	U-100	120,0	9 / 8.192 / 7.200	89,-
WD2000JB	U-100	200,0	9 / 8.192 / 7.200	164,-

HITACHI/IBM		GB	ms/Cache/UPM	€
HDS722580	U-100	80,0	9 / 2.048 / 7.200	64,-
HDS722512	U-100	120,0	8 / 8.192 / 7.200	89,-
IC35L120V2	U-100	120,0	8 / 8.192 / 7.200	89,-

EXCELSTOR		GB	ms/Cache/UPM	€
J360	U-100	60,0	9 / 2.048 / 7.200	58,-

SAMSUNG		GB	ms/Cache/UPM	€
SP0802N	U-133	80,0	9 / 2.048 / 7.200	59,-
SV0802N	U-133	80,0	9 / 2.048 / 5.400	58,-
SP1203N	U-133	120,0	9 / 2.048 / 7.200	79,-
SP1213N	U-100	120,0	9 / 8.192 / 7.200	84,-
SV1604N	U-133	160,0	9 / 2.048 / 5.400	92,-
SP1604N	U-133	160,0	9 / 2.048 / 7.200	99,-
SP1614N	U-133	160,0	9 / 8.192 / 7.200	104,-

S-ATA

SEAGATE	GB	ms/Cache/UPM	€
ST380013AS	80,0	9 / 8.192 / 7.200	74,-
ST3120026AS	120,0	9 / 8.192 / 7.200	99,-
ST3160023AS	160,0	9 / 8.192 / 7.200	129,-

MAXTOR	GB	ms/Cache/UPM	€
6Y080M0	80,0	9 / 8.192 / 7.200	79,-
6Y120M0	120,0	9 / 8.192 / 7.200	104,-
6Y160M0	160,0	9 / 8.192 / 7.200	119,-

SAMSUNG	GB	ms/Cache/UPM	€
SP0812C	80,0	9 / 8.192 / 7.200	69,-
SP1213C	120,0	9 / 8.192 / 7.200	89,-
SP1614C	160,0	9 / 8.192 / 7.200	114,-

HITACHI/IBM	GB	ms/Cache/UPM	€
HDS722512	120,0	9 / 8.192 / 7.200	99,-

WD	GB	ms/Cache/UPM	€
WD1200JD	120,0	9 / 8.192 / 7.200	109,-

CD & DVD

CD

CD-RW ATAPI		bulk	Kit/ret.
32/52/52x	AOPEN Chameleon		44,-
32/52/52x	LITEON LTR-52327S		46,-
32/52/52x	PLEXTOR Premium		114,-
32/52/52x	SAMSUNG SW252	37,-	

CD-RW USB2.0		bulk	Kit/ret.
24/52/52x	AOPEN EHW5224U		79,-
24/52/52x	ASUS CRW5224U		77,-

CD-RW+DVD ATAPI		bulk	Kit/ret.
24/52/52/16x	LG GCC-4520B		79,-
24/52/52/16x	SAMSUNG SM-352	59,-	

DVD

DVD-ROM ATAPI		bulk	Kit/ret.
16/40x	PIONEER DVD-120S	37,-	
16/48x	AOPEN DVD-1648 Chameleon		34,-
16/48x	LG GRD-816xB	31,-	
16/48x	NEC DV-5800	32,-	
16/48x	SAMSUNG SD-616	29,-	
16/48x	TOSHIBA SD-M1802	31,-	

DVD+R/+RW USB2.0		bulk	Kit/ret.
2/ 2/ 12x	ND1000		129,-

DVD±R/±RW USB2.0		bulk	Kit/ret.
2/ 4/ 12x	IOMEGA SuperDVD		209,-
4/ 4/ 12x	LITEON LDW-411SX		209,- L

DVD+R/+RW ATAPI		bulk	Kit/ret.
2/ 8/ 16x	PHILIPS DVDRW824	144,-	

DVD±R/±RW ATAPI		bulk	Kit/ret.
2/ 4/ 12x	NEC ND-1300A	109,-	
2/ 4/ 12x	PIONEER DVR-106	124,-	
2/ 8/ 12x	SONY DRU530A		209,-
4/ 8/ 12x	LG GSA-4081B	159,-	
4/ 8/ 12x	LITEON LDW-811S		159,-
4/ 8/ 12x	NEC ND-2500	144,-	
4/ 8/ 12x	PLEXTOR PX-708A		229,- L
4/ 8/ 12x	PIONEER DVR-107	174,-	

CD-RW: schreiben CD-RW / schreiben CD-R / lesen CD;
CD-RW+DVD: schreiben CD-RW / schreiben CD-R / lesen CD / lesen DVD;
DVD-Recorder: wiederbeschreiben DVD / schreiben DVD / lesen DVD

PC-GEHÄUSE

THERMALTAKE		Tower	Netzteil	€
XaserIII V1000+	schwarz	Midi	--	144,-
XaserIII V1000A*	schwarz	Midi	--	149,-
XaserIII V1000C*	blau	Midi	--	154,-
XaserIII V1000C	schwarz	Midi	--	99,-
XaserIII V1000D*	blau	Midi	--	159,-
XaserIII V2000+*	silber	Midi	--	179,-
XaserIII V2000A*	silber	Midi	--	189,-
LANFire *	silber	Midi	--	149,-

* inkl. Window Kit

LIAN LI	Farbe	Tower	Netzteil	€
PC-50	silber	Midi	--	89,-
PC-60	silber	Midi	--	139,-
PC-61	silber	Midi	--	154,-
PC-6010	silber	Midi	--	119,-
PC-6070	silber	Midi	--	199,-
PC-6089A	silber	Midi	--	179,-
PC-70	silber	Big	--	219,-
PC-71	silber	Big	--	229,-

alle LIAN LI Gehäuse sind aus Aluminium

AVANCE	Farbe	Tower	Netzteil	€
B031	grau	Midi	--	47,-
B031	grau	Midi	300 W	77,-
B031	schwarz	Midi	--	49,-
B031	schwarz	Midi	300 W	79,-

AOPEN	Farbe	Tower	Netzteil	€
H340A (µATX) Slim	grau	Desktop	200 W	49,-
H340A (µATX) Slim	schwarz	Desktop	200 W	51,-
HQ95A	grau	Desktop	300 W	74,-
H600B	schwarz	Midi	350 W	99,-

CASETEK	Farbe	Tower	Netzteil	€
C-1018	schwarz o. beige	Midi	--	69,-
C-1018	blau	Midi	--	74,-
C-1018	silber	Midi	--	74,-
C-1019	silber	Midi	--	129,-

Diverse	Farbe	Tower	Netzteil	€
A-330	grau	Midi	300 W	44,-
BLACK-LINE	schwarz	Midi	300 W	49,-
BLUE-LINE	blau	Midi	--	29,-
BLUE-LINE	blau	Midi	300 W	49,-
SILVER-LINE	silber	Midi	300 W	49,-
SILVER-LINE	silber	Midi	300 W	49,-
G-Alantic GA610i	schwarz	Mini ITX	--	54,-
VIA Sereniti 2000M	silber	Mini ITX	100 W	64,-
CS-601AE	schwarz o. grau	Midi	--	59,-
CS-601AE	silber o. blau	Midi	--	64,-
CHENBRO PC61166	silber	Midi	--	69,-
SHARKOON Acryl-Showcase Bausatz				99,-
SHARKOON Acryl-Showcase UVR Kit				119,-

GAMES

Spellforce
The Order of Dawn

Strategie



43,-

Strategie	€
Age of Mythology Titans (Add on)	27,-
Anno 1503	29,-
Anno 1503 Schätze, Monster und Piraten (Add on)	19,-
C+C Generäle	39,-
C+C Generäle Die Stunde Null (Add on)	19,-
Civilization III Gold Edition	36,-
Commandos 3	44,-
Der Herr der Ringe Die Rückkehr des Königs	54,-
Die Siedler 4 Sonder Edition	12,-
Empires Die Neuzeit	44,-
Republic The Revolution	19,-
Spellforce The Order of Dawn	43,-
Warcraft 3 Battlechest	36,-
Worms 3D	29,-

Action	€
Battlerfield 1942	44,-
Battlerfield 1942 The Road to Rome (Add on)	16,-
Battlerfield 1942 Secret Weapons of World War II (Add on)	29,-
Beyond Good + Evil	29,-
Chrome	39,-
Delta Force Black Hawk Down	44,-
Fluch der Karibik	24,-
Halo	49,-
Hidden + Dangerous 2	47,-
Prince of Persia	49,-
Ravenshield Athena Sword (Add on)	29,-
Splinter Cell	29,-
Terminator 3 Krieg der Maschinen	47,-
Tony Tough	34,-
XIII	47,-

Über 400 weitere Titel finden Sie auf www.alternate.de.

Sport & Simulation	€
Anstoss 4 Edition 2003/2004	34,-
Die Sims Hokus Pous	29,-
Die Sims Super Deluxe	49,-
FIFA 2004	49,-
Worldracing Mercedes Benz	24,-
Need for Speed Porsche	29,-
Need for Speed Underground	49,-
NHL 2004	49,-
Tiger Woods 2004	49,-

Rollenspiele & Adventures	€
Diabolo II Gold	19,-
Morrowind	12,-
Star Wars Knights of the Old Republic	44,-
URU Ages Beyond Myst	49,-

Game-Collections	€
Gold Games 7 10 Topspiele	29,-

EINGABE & GAMING

Tastaturen		€
CHERRY G83-6105 Business	PS/2 o. USB	19,-
MS MultiMedia Keyboard refresh	PS/2	29,-
MS WL Optical Desktop for Bluetooth	USB	139,-
LOGITECH Cordless Desktop MX	PS/2 u. USB	99,-
LOGITECH diNovo Media Desktop	PS/2 u. USB	249,-
SHARKOON Luminous Keyboard III	PS/2	49,-

Mäuse		€
MS Notebook Optical Mouse black	USB	26,-
MS IM Explorer Platinum	USB	37,-
MS Wireless IM Explorer Bluetooth	USB	79,-
LOGITECH Wheel Mouse B58 OEM	PS/2 u. USB	14,-
LOGITECH MX310 Optical	PS/2 u. USB	34,-
SHARKOON Luminous Mouse	USB	24,-

Mauspads		€
COMPAD SpeedPad	ALTERNATE Edition	15,-
COMPAD SpeedPad	schwarz	18,-
COMPAD SpeedPad	transparent	22,-
FUNC sUrface 1030	verschiedene Farben	27,- L
RATPADZ Ratpad GS		20,-

Joysticks & Co.		€
LOGITECH Attack 3	Joystick	22,-
LOGITECH Extreme 3D Pro	Joystick	32,-
LOGITECH WM Precision	Gamepad	12,-
LOGITECH WM Rumblepad	Gamepad	32,-
LOGITECH MOMO Racing Force	Lenkrad	119,-
SAITEK X45 Flight System	Joystick	79,-
SAITEK R440	Lenkrad	74,-

Headsets	€
PLANTRONICS .Audio 90	39,-
PHILIPS HG 100	74,-
SENNHEISER PC 150	74,-
SHARKOON GHS1	24,-
ZALMAN ZM-RS6F 5.1	59,-

Konsolen	€
MICROSOFT XBOX Holiday Bundle I	199,-
MICROSOFT XBOX DVD-Playback Kit	29,-
SONY Playstation 2 inkl. Eye Toy	199,-

Zubehör		€
COMPAD Speed Spray Fix	200 ml	7,-

SYSTEME

Notebooks	€
ASUS M6800N Combo Pentium-M 1,5 GHz, 15,1" TFT, 512 MB, 60 GB	1.669,-
ELITEGROUP A535 DVD Duron 850 GHz, 14,1" TFT, 128 MB, 20 GB, WLAN	699,-
JVC MP-XP731DE Pentium-M 1,0 GHz, 8,9" TFT, 256 MB, 40 GB, XP Pro	1.949,-
SAMSUNG P30 XVC Pentium-M 1,4 GHz, 15" TFT, 512 MB, 40 GB, WLAN	1.499,-
TOSHIBA Satellite P10-554 Pentium-4 2,8 GHz, 15,4" TFT, 512 MB, 60 GB, XP Home	1.579,-

Komplett-PCs	€
PC Duron 1600 Office 1,6 GHz, KM266 Chipsatz, 128 MB DDR-RAM, 40 GB HDD, CD, Sound, LAN	279,-
PC Celeron 2400+ 2,4 GHz, i845 Chipsatz, 64 MB GF4 MX440-8X, 256 MB DDR-RAM, 60 GB HDD, DVD, Sound, LAN	379,-
PC Athlon XP 2200+ 2200+, KT333 Chipsatz, 64 MB GF4 MX440SE, 256 MB DDR-RAM, 80 GB HDD, CDRW, DVD, Sound, LAN	449,-

ASUS M6800N
Notebook

- 1,5 GHz INTEL® Pentium®-M
- 15,1" TFT-Display
- 512 MB RAM, 60 GB HDD
- DVD/CD-RW
- Cardreader
- 4x USB2.0, FireWire
- Gigabit LAN, W-LAN
- ohne Betriebssystem



01805-905040*

* € 0,12/Minute



FÜR HÄNDLER

Nur HÄNDLER wenden sich bitte mit Gewerbenachweis an: WAVE Computer Fax: 06403 - 9050 4009



Hinter den Kulissen von

Sie denken bei Deus Ex und Thief nur an Warren Spector? **Dann lernen Sie hier den Rest von Ion Storm kennen!**

Freitag, der 12. Dezember 2003: Seit 7 Uhr morgens geht es in den Büroräumen der PC Games hektischer zu als auf dem Hamburger Fischmarkt. Die letzten Artikel müssen geschrieben, layoutet und korrigiert werden, damit die Ausgabe 02/04 noch rechtzeitig vor dem Weihnachtsfest im Handel ist. Drucker spucken bunte Blätter im Dauerfeuer aus, die Telefone klingeln und auf den Tastaturen wird eifrig getippt, was diesen Morgen noch als aktuelle Newsmeldung hereinrauscht. 14 Stunden später, also kurz nach 21 Uhr, ist der Stress endlich überstanden. Die letzte Seite der PC Games ist in trockenen Tüchern, auf Grafiker und Redakteure wartet der verdiente Weihnachtsurlaub. Drei PC-Games-Mitarbeiter haben allerdings noch Größeres vor: In weniger als sechs Stunden müssen Michael Neubig (Kameramann), Björn von Bredow (Video-Redakteur) und Dirk Gooding mit Kamera, Notebook und Koffern zum Einchecken ins Terminal 1 „B" des Münchner Flughafens. Das Ziel: Austin, die Hauptstadt des amerikanischen Bundesstaates Texas. Der Anlass: ein exklusiver Besuch der Ion-Storm-Büros einschließlich Videodreh mit Warren Spector sowie den beiden Projektleitern Harvey Smith (Deus Ex 2) und Randy Smith (Thief 3).

Samstag, der 13. Dezember

Von München nach London, anschließend über den großen Teich Richtung Houston und zum Schluss noch ein kurzer Hopser gen Süden – wir sind bereits seit mehr als 20 Stunden unterwegs, als unser Flieger endlich gegen 19 Uhr Ortszeit in Austin landet. Schwer bepackt wird am Flughafen noch ein geräumiges Auto gemietet und ab geht es ins Hotel.

Aus den Radioboxen des Dodge Minivan dröhnt Linkin Park und Limp Bizkit, während wir auf den Highway Richtung Innenstadt fahren. Das San Jose Hotel liegt an der vierspurigen South Congress Road, knapp fünf Autominuten vom Stadtzentrum entfernt. In direkter Nachbarschaft: kleine Bars und Cafés, eine Blindenschule, dahinter eine gut besuchte 24-Stunden-Kirche sowie die hell erleuchteten Tempel großer Fastfood-Ketten wie Pizza Hut oder Wendy's. Nachdem die Klamotten in neumodernen Zim-

„Keiner mag mich …"
ALYX DENTON, ACTIONHELD

„Macht doch, was ihr wollt!"
RANDY SMITH, PROJEKTLEITER THIEF 3

Ion Storm

mern mit Steinboden (!) verstaut sind, heißt es „husch, husch" auf die Piste. Austin ist eine Studentenstadt und am Wochenende soll hier mächtig was los sein – das behauptet jedenfalls der belgische Hotelangestellte. Auch eine mexikanische Taxifahrerin hat sogleich einen Tipp für die drei Deutschen: „Typen wir ihr seid auf der 6th Street genau richtig."

Die Zufahrt zur 6th Street ist bei unserer Ankunft bereits großräumig abgeriegelt; Autos dürfen hier erst wieder morgen früh fahren. Kein Wunder, denn es herrscht Ausnahmezustand – im positiven Sinne. Bars und Clubs drängeln sich Hunderte von Metern die Straße runter, aus jeder zweiten Kneipe dröhnt Live-Musik und Türsteher werben mit Dumpingpreisen für Alkohol. Machen wir es kurz: Der Abend endet feuchtfröhlich etwa um 2 Uhr, die Müdigkeit siegt. Auf dem Heimweg schwadroniert unser Taxifahrer allerdings noch im besten Patrioten-Kauderwelsch über Saddam Husseins Festnahme, von der wir bis dato noch gar nichts mitbekommen hatten. Diesbezüglich noch eine Warnung: Man sollte es sich in den USA verkneifen, in einem Taxi über den Fahrer oder seltsame Gerüche im Innenraum abzulästern – selbst wenn es auf Deutsch ist. Offensichtlich beherrschen mehr Amerikaner unsere Muttersprache, als man gemeinhin glauben mag …

Sonntag, der 14. Dezember

Die ersten Drehtermine stehen an. Bei strahlend blauem Himmel und angenehmen 18 Grad führt unser Weg zunächst in die Innenstadt und später auf den Highway Richtung Süden, um Außenaufnahmen von Austin zu machen. Dabei sorgt eine neue Art des Drive-by-Shootings für neugierige Blicke bei der amerikanischen Bevölkerung: Mit offener Seitentür unseres Vans flitzen wir durch die Gegend und fil-

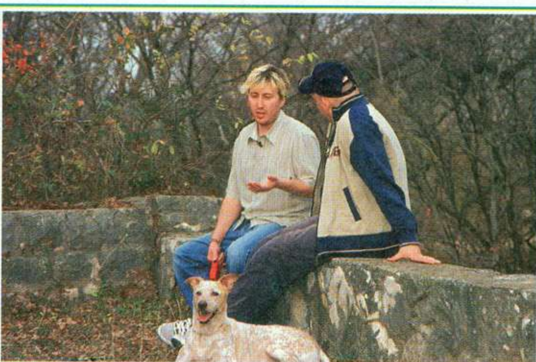
Weiter auf Seite 34

ION STORM

- Ion Storm wurde 1996 von John Romero (siehe Foto unten) und Tom Hall (beide ehemalige id-Software-Mitarbeiter) gegründet.
- Im Januar 1997 unterzeichnete Ion Storm einen millionenschweren Zehnjahresvertrag mit Publisher Eidos.
- Das legendäre Motto der jungen Firma: „Design is Law!"
- Die ersten Projekte – **Daikatana**, **Anachronox** und **Dominion: Storm over Gift 3** – floppen allesamt.
- Romero wirbt 1997 Warren Spector vom Entwickler Looking Glass (**System Shock**, **Thief**-Serie) ab.
- Warren Spector baut in Austin ein zweites Ion-Storm-Büro auf. Das erste Projekt: **Deus Ex**.
- 2000 erscheinen zwei Spiele von Ion Storm: **Deus Ex** und das völlig verspätete **Daikatana**. Ersteres wird ein Hit, Letzteres der Sargnagel für die Niederlassung in Dallas. Romero nimmt daraufhin seinen Hut.
- 2003 veröffentlicht Ion Storm den Nachfolger zu **Deus Ex**. Dieser wird von den Fans kritisch aufgenommen.
- 2004 führt Randy Smith mit **Thief: Deadly Shadows** die **Thief**-Serie fort.

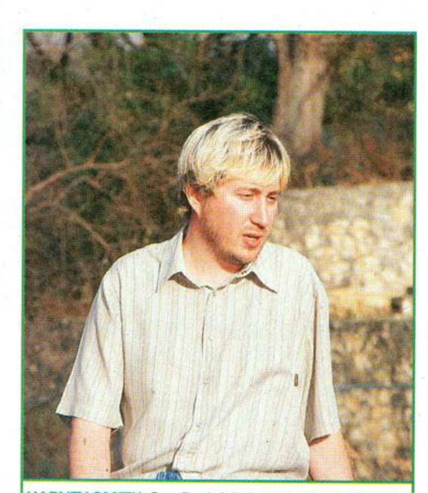


"Ich traf bei der Entwicklung


Harvey Smith: Im Schatten von Spector?

PC Games: Erzähl uns und unseren Lesern doch bitte mal, wie du zu Ion Storm gekommen bist?
Harvey Smith: „Nach der Highschool hab ich mich zunächst freiwillig für die US Air Force gemeldet und war dann knapp vier Jahre lang in Deutschland stationiert. Das war so gegen Ende der Achtzigerjahre. Neben meinem Job bei der Air Force hab ich schon damals wie wild Computerspiele auf meinem Amiga gezockt und Kurzgeschichten geschrieben und wusste einfach: Das musst du unbedingt als Beruf machen.
Zurück in den USA, traf ich dann einen alten Bekannten, der bei Origin arbeitete. Das wollte ich auch und habe dann viele Monate lang versucht, dort ebenfalls einen Job zu kriegen. Ich trainierte mit Leuten von Origin Softball, ich organisierte in der Woche Rollenspielabende und am Wochenende hing ich mit den Jungs in Clubs ab. Ich bin damals sogar mit Richard Garriott zum Fallschirmspringen gegangen, aber es wollte einfach nicht klappen. Irgendwann stand dann mal eine Anzeige in der Lokalzeitung: Origin sucht Betatester, Bezahlung 7 Dollar die Stunde. Und bingo, ich war dabei. Zwar ‚nur' als Betatester, aber es war schon mal ein Einstieg."
PC Games: Wie bist du dann letztendlich Projektleiter von **Deus Ex 2** geworden? Für einen ehemaligen Betatester ist das ja durchaus eine ungewöhnliche Karriere.
Harvey Smith: „Das ist ja auch nicht von heute auf morgen passiert. Von Doug Church, dem ehemaligen Projektleiter von **System Shock**, und Warren Spector hab ich die Jahre über sehr viel lernen können. Seitdem folgte ein Spiel dem anderen und hier bin ich heute."
PC Games: Wo du es gerade erwähnt hast: Wie würdest du deine Beziehung zu Warren Spector beschreiben?
Harvey Smith: „Warren ist Freund und Mentor zugleich. Letzteres ganz einfach schon deswegen, weil er noch um einiges länger in diesem Geschäft mitmischt und an vielen Klassikern mitgewirkt hat. Zwischen uns herrscht aber seit jeher eine gewisse kreative Spannung. Nicht alles, was Warren mag, gefällt auch mir – und umgekehrt. Wir sind in unserer Kreativität halt sehr verschieden und diskutieren oft miteinander. Dadurch entstehen meiner Meinung nach aber erst diese großartigen Momente in unseren Spielen. Das war schon bei **Deus Ex 1** so, bei dem ich mich hauptsächlich um das Gameplay gekümmert habe und Warren sich eher auf die Story konzentriert hat. Dennoch haben wir uns oft kritisch über die Arbeit des anderen unterhalten und Ideen eingebracht."

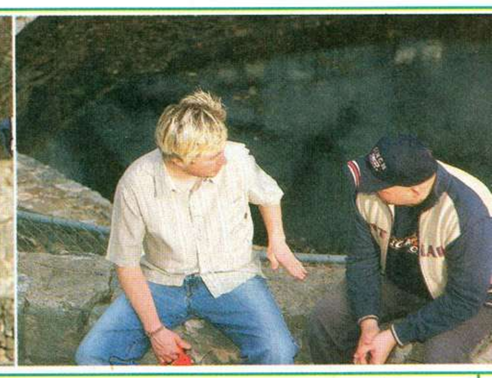

HARVEY SMITH Der Projektleiter von Deus Ex: Invisible War hatte uns eine Menge zu erzählen.

PC Games: Hattest du jemals das Gefühl, im Schatten von Warren Spector zu stehen? In Interviews und Artikeln wird er ja oft als die einzige Person dargestellt, die für die Qualität solcher Spiele wie **Deus Ex** und **Thief** verantwortlich ist.
Harvey Smith: „Eigentlich nicht. Warren ist schließlich der Leiter der Ion Storm Studios und dazu einer der kreativsten Menschen, die ich kenne. Und er selbst betont sehr oft, dass er nicht den riesigen Einfluss auf bestimmte Spiele hatte, wie es ihm häufig nachgesagt wird."
PC Games: Wie ist er denn als Chef?
Harvey Smith: „Seine bevorzugte Arbeitsweise sieht so aus, dass er jemandem die Verantwortung für ein Projekt überträgt und denjenigen dann selbstständig arbeiten lässt – so wie bei mir und Randy (Smith, Projektleiter von **Thief 3**). Meistens diskutiere ich täglich mit Warren über den Fortschritt der Entwicklung, sodass er ständig darüber informiert ist, was in meinem Bereich vor sich geht. Außerdem unterstützt er seine Mitarbeiter nach Kräften. Ein Beispiel: Ich traf bei der Entwicklung von **Deus Ex 2** viele Entscheidungen, von denen Warren sagte, er hätte sie so nicht getroffen. Dennoch hat er sich immer für mich und meine Ideen eingesetzt, mir Raum für meine eigene Kreativität gelassen. Nicht jeder Chef handelt so."
PC Games: Wir haben Warren Spector vor ein paar Wochen gefragt, was er tun würde, wenn er der Boss der gesamten Computerspiel-Branche wäre? Warren antwortete, er würde gerne ein Spiel ganz allein entwickeln – ohne jedweden Einfluss von anderen. Was denkst du darüber?
Harvey Smith: „Nun, ich würde wohl ganz genauso antworten (lacht). Und vor gar nicht allzu langer Zeit war diese Arbeitsweise in der Spielebranche durchaus nichts Ungewöhnliches. Heutzutage sind Computerspiele wie **Deus Ex 2** aber nur noch im Team machbar. Und es ist beileibe nicht so, dass ich diese Zusammenarbeit nicht genießen würde. Wenn ich mir überlege, was für talentierte Menschen ich hier bei Ion Storm um mich habe – Chris Carollo (Chef-Programmierer), Ricardo Bare (Chef-Designer), Sergio Rosas (Art Director) oder Sheldon Pacotti (Storyschreiber) –, dann bin ich wirklich dankbar. Schließlich kann ich von jedem meiner Mitarbeiter etwas lernen.
Klar, es ist sehr schwierig, mit anderen Menschen zusammen so ein Spiel wie **Deus Ex 2** aus der Taufe zu heben. Als Projektleiter muss man halt auch Leute antreiben. Sie notfalls gegen ihren Willen zwingen, Dinge zu tun, die sie viel lieber völlig anders machen würden. Das sorgt für Reibereien, die man nicht hat, wenn man ganz alleine an etwas arbeitet. **Deus Ex 2** beispielsweise ist die Summe aus Tausenden von Entscheidungen, die mein Team, Warren Spector und ich im Laufe des Entwicklungsprozesses getroffen haben. Und die wenigsten davon gingen ohne Gegenstimme über die Bühne. Wenn ich also wirklich etwas alleine machen will, dann schreibe ich eine Kurzgeschichte oder spiele ein gutes Rollenspiel am Computer."

von Deus Ex 2 **viele Entscheidungen, die Warren anders getroffen hätte ..."**







PC Games: Was hat dir bei deiner Arbeit als Projektleiter für **Deus Ex 2** am meisten Spaß gemacht?

Harvey Smith: „Du meinst, abgesehen davon, dass ich das Computerspiel meiner Träume entwickelt habe (grinst)? Im Ernst, ich glaube, der größte Vorteil meines Jobs ist, dass ich nicht nur Spiele mache, sondern auch zusammen mit Warren und Randy eine Firmenkultur aufbauen kann, bei der sich alles um Computerspiele dreht. Wir holen uns beispielsweise junge Talente direkt von der Uni und bringen ihnen bei, wie man solche großartigen Meisterwerke wie **Deus Ex 2** oder **Thief** programmiert und produziert. Ist das nicht toll (lacht)? Ich arbeite jetzt seit fünf Jahren in dieser Firma und bin mit Leuten zusammen, die ich nach ihrer Schulzeit hier eingestellt habe. Es ist schön, sowohl mit alten Hasen wie Warren als auch mit dem Nachwuchs zusammenzuarbeiten."

PC Games: Hand aufs Herz: Bist du mit **Deus Ex 2** zufrieden? Viele Fans haben ja etwas anderes erwartet.

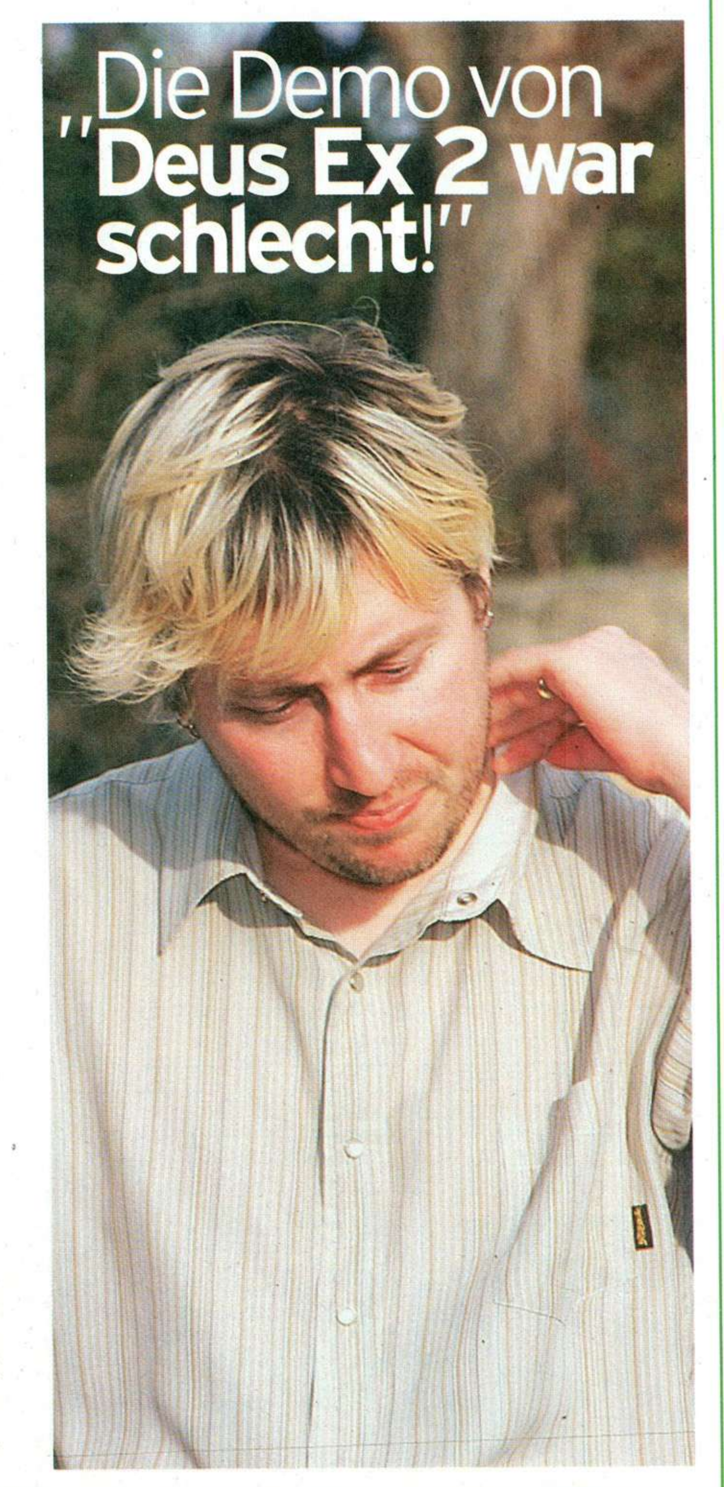
Harvey Smith: „Ich bin sehr zufrieden mit dem, was aus **Deus Ex: Invisible War** geworden ist. Was die Veröffentlichung der PC-Version hier in den USA betrifft, waren wir allerdings etwas voreilig – die Probleme mit der Steuerung und dem Hud-Menü dürften euch ja bekannt sein. Diesbezüglich kann ich nur noch mal unterstreichen, dass in der lokalisierten deutschen Version alle bis zum März erscheinenden Patches integriert sein werden und von vornherein nicht die Probleme auftreten, die einige US-Spieler anfangs mit **Deus Ex 2** hatten. Und was den Spielspaß betrifft: Meiner Meinung nach wird **Deus Ex 1** etwas überschätzt und **Deus Ex 2** ein klein wenig unterschätzt. Sicher, wir haben einige Änderungen am Design vorgenommen. Dennoch ist es dieselbe Art von Spielerfahrung wie im ersten Teil, nur in vielerlei Hinsicht verbessert. Das merkt man, wenn man das Spiel erst mal komplett durchgespielt hat."

PC Games: Was erzählst du einem Fan von **Deus Ex**, der zu dir sagt: „Ich mag **Deus Ex: Invisible War** nicht!"?

Harvey Smith: „Wir kriegen diesbezüglich ja auch Mails von verärgerten Spielern und ich muss zugeben: Unsere Demo zu **Deus Ex: Invisible War** war ziemlich schlecht. Dadurch hatten viele schon eine negative Einstellung, bevor sie überhaupt das fertige Spiel zu sehen bekamen. Einige unserer Fans hatten ihre Erwartungen an **Invisible War** zudem extrem hochgeschraubt und letztendlich ein Spiel erwartet, das bis auf die Grafik und Story genauso ist wie der erste Teil. Und ich weiß nicht, wie es dir geht, aber viele Menschen erinnern sich sehr verklärt an **Deus Ex 1** ... frei nach dem Motto: Früher war alles besser. Das war es nicht, ganz im Gegenteil. **Invisible War** hat alles, was auch den ersten Teil so interessant und herausragend gemacht hat – nur in besserer Qualität. Die künstliche Intelligenz ist besser, die Grafik ist besser, das Spieldesign ist besser, die Story ist viel offener und bietet mehr Raum für die Entscheidungen des Spielers. Und was all diese Punkte betrifft, sollte ich es eigentlich am besten wissen. Schließlich war ich an beiden Projekten maßgeblich beteiligt. Ich kann also nur jedem raten: Vergleicht nicht jedes Detail mit **Deus Ex 1** und ihr werdet mit **Invisible War** genauso viel Spaß haben. Und ich bin mir ziemlich sicher, dass die Menschen zum guten Schluss den zweiten Teil in besserer Erinnerung behalten als den ersten.

PC Games: Ist die Arbeit an **Deus Ex: Invisible War** für dich und dein Team jetzt abgeschlossen?

Harvey Smith: „Was Patches und technische Änderungen betrifft, habe ich damit nicht mehr viel zu tun. Die meiste Arbeit in diesem Bereich machen Chris Carollo und Brian Sharp – also die führenden Köpfe aus unserer Programmierer-Truppe – selbstständig. Mark Lampert, unser Audio-Fachmann, war beispielsweise bis vor kurzem noch in Hamburg, um dort die Sprachaufnahmen der deutschen Version zu überwachen. Seitdem rennt er immer in komischen Shirts mit „Hamburg"-Aufschrift rum. Ich selbst kümmere mich derzeit noch darum, dass die Programmierer und Sound-Techniker ihre Zeitpläne einhalten, und stelle sicher, dass die deutsche Lokalisation besonders sorgfältig behandelt wird (grinst). Wie gesagt, der aktuelle Patch wird bereits enthalten sein. Außerdem arbeiten wir gerade an einem zweiten Patch, der die Performance um circa 30 Prozent verbessern soll und noch mal einige Änderungen am Interface mit sich bringt. Und damit das alles klappt, schau ich meinen Leuten halt noch ein wenig auf die Finger. Schließlich bin ich Ende Februar in Deutschland und will nicht von empörten deutschen **Deus Ex**-Fans mit faulen Eiern beworfen werden."

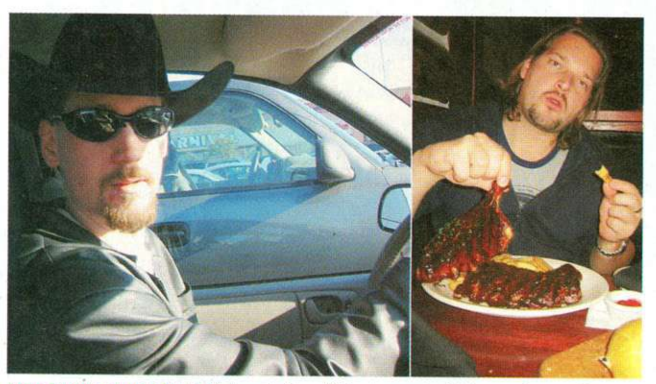


So gesehen: The American Way of Life

Während ihres Aufenthaltes in Austin sind den drei PC-Games-Mitarbeitern allerhand kuriose Dinge über den Weg gelaufen. Hier ein kleiner Ausschnitt.



SAUBER UND REIN Das Pfefferminz-Duschgel in den Badezimmern des Hotels San Jose verspricht göttliche Reinheit. Man beachte die aufgedruckten Bibelverse.



MODE UND MAHLZEITEN Videoredakteur Björn besorgte sich im erstbesten Western-Shop Cowboyhut, Sonnenbrille und ein Hemd mit Texasflagge. Kameramann Michael hatte dagegen sichtlich Probleme mit den landesüblichen Nahrungs-Portionen.



PC GAMES UNTERWEGS Mit dem Minivan gings im Eiltempo durch die Straßen von Austin. Lange Reihen mit chromverzierten Brummis sind dort ein alltäglicher Anblick.

Austin: Die Landeshauptstadt von Texas

Austin ist die Hauptstadt des Bundesstaates Texas und hat neben viel Live-Musik, ein paar Wolkenkratzern und den Ion-Storm-Büros noch eine ganze Menge mehr zu bieten.

- Austin bezeichnet sich selbst als die Welthauptstadt der Live-Musik.
- Austin hat 656.000 Einwohner, 32.000 davon sind Studenten.
- Im Vorort Round Rock steht das Hauptquartier von PC-Hersteller Dell.
- Neben Ion Storm hat auch NC Soft (**Lineage**) hier ein Büro.
- Deren prominentester Mitarbeiter: Richard Garriott (**Ultima**), Ex-Chef von Warren Spector.



WAS GUCKST DU? Während Herrchen noch am Laptop arbeitet, schaut Hund Star uns misstrauisch an.

men im Vorbeifahren alles, was nicht bei drei von der Straße ist. Der Tag endet mit einer ausgedehnten Shoppingtour in einem riesigen Einkaufscenter – Weihnachten steht schließlich vor der Tür.

Montag, der 15. Dezember

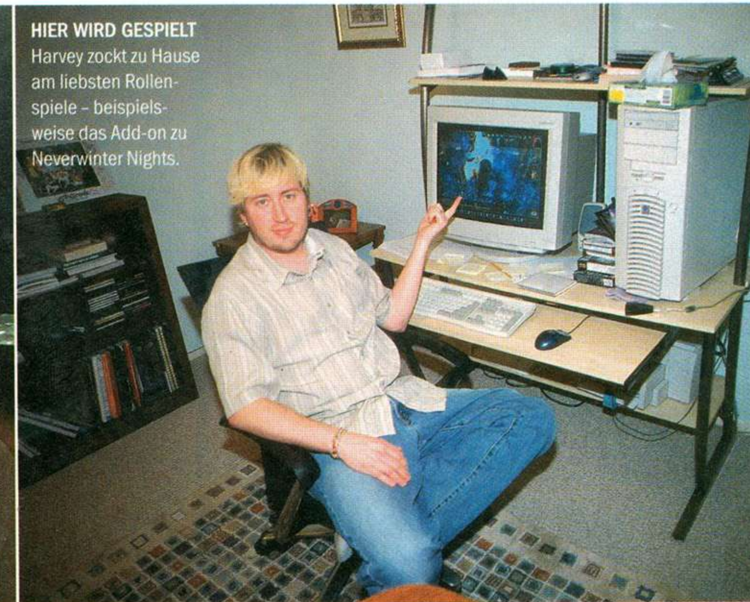
Marcus Behrens, Mitarbeiter der deutschen Eidos-Niederlassung, ist gestern Nacht in Austin gelandet und begleitet uns für den Rest der Tour. Wir treffen uns mit dem Hamburger gegen 9 Uhr zum Frühstück und sprechen den Ablauf des Tages ab: „Als Erstes fahren wir bei Harvey Smith vorbei, anschließend können wir ja noch zu den Büroräumen von Ion Storm weiter. Dort könnt ihr euch dann alles anschauen", schlägt Behrens vor. Hört sich nach einem Plan an.

Keine 30 Minuten später sind wir bereits auf dem Highway in Richtung Norden. Harvey Smith, die treibende Kraft hinter Deus Ex: Invisible War, wohnt etwas außerhalb von Austin in einem Mehrfamilienhaus mit Frau und Hund. Als wir bei ihm klingeln, öffnet er uns die Tür – im Bademantel! „Sorry Jungs, ich brauch noch ein paar Minuten. Kommt doch rein und macht es euch gemütlich!" Während Smith wieder im Bad verschwindet, schauen wir uns ein wenig bei ihm um – argwöhnisch beäugt von seinem Hund Star. Das Wohnzimmer ist picobello aufgeräumt und mit zwei großen Couchs und einem Kamin gemütlich eingerichtet. In den Bücherregalen stehen Klassiker wie Moby Dick dicht gedrängt neben Fantasyromanen von Roger Zelazny (Die Amber-Chroniken). Die CD-Sammlung verrät: Hier ist alternative Gitarrenmusik von The Cure und Interpol bis hin zu Nirvana angesagt. „Okay Jungs, ich bin so weit", ruft uns Harvey aus dem Bad zu. „Bevor wir ins Büro fahren, muss ich aber noch kurz mit Star vor die Tür. Wollt ihr mit?" Wollen wir – und begleiten ihn samt Hund ins Grüne. Dort nutzen wir die Gelegenheit zu einem Interview nahe einer historischen Flussquelle. Harvey erzählt frei von der Leber weg und plaudert über Gott und die Welt, während keine 30 Meter hinter uns ein Hobbykletterer an einer gerade mal drei Meter (!) hohen Wand hängt und sich im Freeclimbing übt – jeder fängt mal klein an.

Eine gute Stunde später sind wir mit Harvey auf dem Weg zu den Ion Storm Studios. Schon nach wenigen Autominuten ist das markante Bürogebäude am Straßenrand zu sehen. Die Büroräume im Inneren wirken wie ein Dungeon: Verwinkelte Flure verbinden die verschiedenen Räume mit Designern, Programmierern und Grafikern, große, getönte Glasscheiben halten direktes Sonnenlicht fern. In der Küche stehen nicht weniger als drei Automaten für Süßigkeiten und eisgekühlte Getränke. Eine Kaffeemaschine leistet permanent Schwerstarbeit, auf einem Tisch warten Körbe mit verschiedenen Donut- und Bagelsorten auf hungrige Entwickler. Seltsam: Zwei Asiaten kauern ganz in der Nähe der Küche in einer 2x2 Meter großen Abstellkammer. „Das sind



DREI GEWINNT Randy Smith, seines Zeichens Projektleiter von Thief 3 (mittlerweile Thief: Deadly Shadows.


HIER WIRD GESPIELT Harvey zockt zu Hause am liebsten Rollenspiele – beispielsweise das Add-on zu Neverwinter Nights.

Eidos-Mitarbeiter aus Japan", erklärt Marcus Behrens. „Die sind wegen der Lokalisation von Deus Ex: Invisible War hier." Um sich nicht allzu sehr an amerikanische Verhältnisse zu gewöhnen, haben sich die beiden wohl den kleinsten Raum im Haus ausgesucht.

Irgendwo hören wir Gitarrengeklimper ... und finden Warren Spector. „Hey Jungs, schön, euch zu sehen. Ich übe gerade für einen Auftritt mit meiner Band." Nachdem wir mit Spector ausführlich über Gitarren und Verstärker gefachsimpelt haben, führt uns der Chef von Ion Storm noch ein wenig im Gebäude herum. „Harvey ist ja gerade in einer Besprechung, also kümmere ich mich mal um euch." An einer Pinnwand neben seinem Büro sind alle Ion-Storm-Mitarbeiter mit Fotos auf die Spiele Deus Ex 2 und Thief 3 aufgeteilt. „Unsere Programmierer und Designer wechseln oft die Teams und arbeiten intern an anderen Projekten", erklärt Warren. „Daher ist es sinnvoll, irgendwo im Gebäude eine Informationstafel zu haben, auf der man sieht, wer gerade zu welchem Projekt gehört." Spector zeigt uns auch den großen Konferenzraum, in dem sich alle Mitglieder eines Teams morgens vor Arbeitsbeginn treffen und den aktuellen Stand der Entwicklung besprechen. Einen Teil des Bürokomplexes dürfen wir leider nicht betreten – dort wird momentan Thief 3 entwickelt.

Dienstag, der 16. Dezember

Heinrich Lenhardt ist da! Der Spiele-Veteran ist extra aus seiner Wahlheimat Vancouver angereist, um sich mit uns heute genau das anzuschauen, was gestern noch geheim war: den neuesten Ableger der Thief-Serie. Projektleiter Randy Smith (nicht verwandt mit Harvey Smith) sitzt locker in einem schwarzen Sessel und spielt uns auf dem PC einen Level von Thief 3 vor. Was wir sehen, wirkt technisch exzellent und scheint sich spielerisch auf die Stärken der Vorgängerspiele zu besinnen. Schleichen und überlegtes Vorgehen stehen im Mittelpunkt, die sehr gute künstliche Intelligenz der Wachen dürfte vielen Hobby-Dieben schlaflose Nächte bereiten. „Das neue Thief-Spiel trägt keine 3 im Namen", erstaunt uns Randy. „Wir haben uns stattdessen für Thief: Deadly Shadows entschieden." Nach einem längeren Interview mit Randy (mehr dazu in einer der nächsten Ausgaben) verabschieden wir uns abends von ihm, Harvey, Warren und dem Rest der Ion-Storm-Crew. Unser Flieger Richtung Heimat hebt zwar erst morgen Mittag ab, allzu viel Zeit bleibt bis dahin leider nicht mehr. Und der nächste Besuch in Austin steht ja eh schon fest!

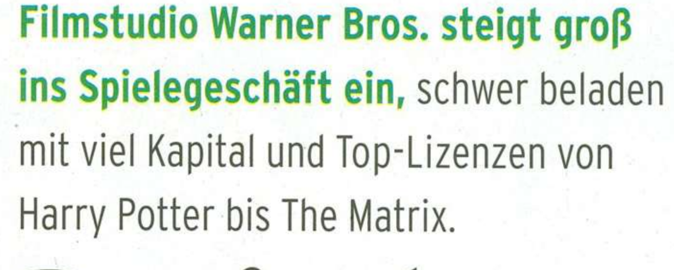
DIRK GOODING


ABGESAHNT In dieser Vitrine sind alle Preise ausgestellt, die Ion Storm für Deus Ex verliehen bekommen hat.


EINER WIRD GEWINNEN Ion Storms Kreativ-Abteilung von rechts nach links: Randy Smith, Warren Spector und Harvey Smith.

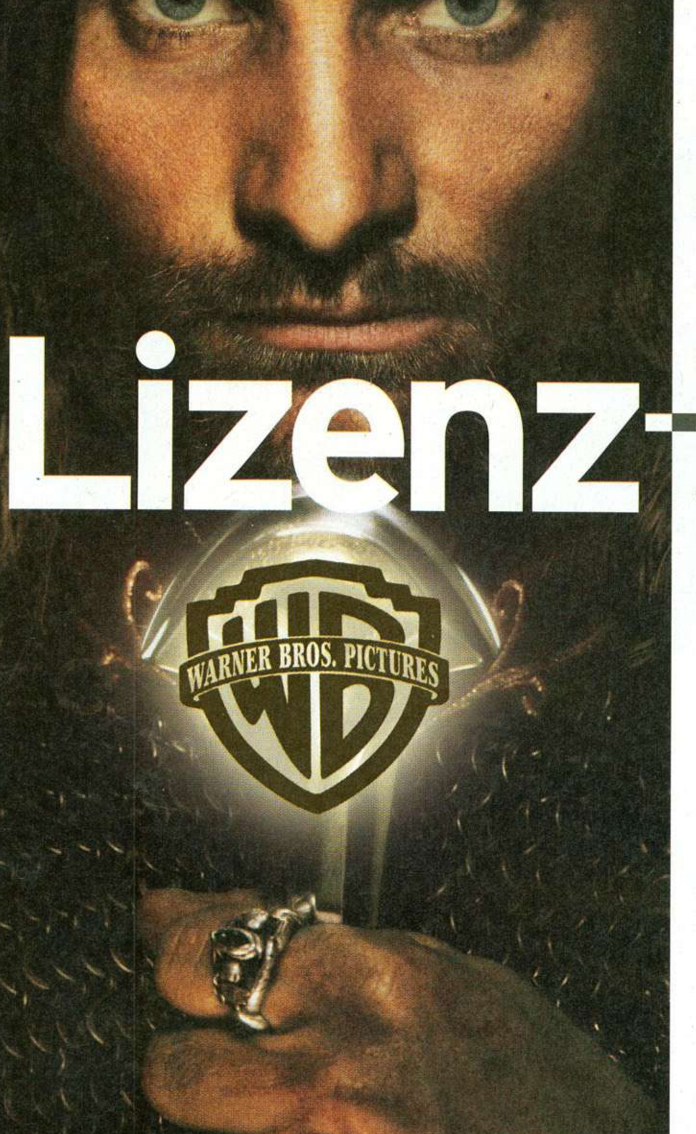

Playboy?
Emergency 2
Fritz 7
Empire Earth
Rotlicht Tycoon
Delta Force 2
Anno 1602 Königsedition
Spiderman
PC-Software
10,-€/ je Titel*
Rouge Spear
Alarmstufe Rot Gegenschlag
Die Pyramide findest Du fast überall.
Z.B. bei: Kaufhof, Karstadt, Media Markt, Alpha-Tecc, MakroMarkt, Schaulandt, Marktkauf, Globus, sowie im gut sortierten Fachhandel!
Copyright 2004 ak tronic Software & Services GmbH. Alle angegebenen Marken sind Eigentum des jeweiligen Inhabers.
*Unverbindliche Preisempfehlung


Playboy!
eidos Legaia 2
UBISOFT Der Anschlag
eidos Deus Ex
Playstation 1
15,-€/ je Titel*
Codemasters Prisoner of War
eidos Way of the Samurai
SIERRA Herr der Ringe "Gefährten"
phenomedia Moorhuhn Kart XXL
UBISOFT Donald Duck Quack Attack
eidos Wer wird Millionär 2
Playstation 2
20,-€/ je Titel*
Die Pyramide
Spiel dir Einen
www.software-pyramide.de



Filmstudio Warner Bros. steigt groß ins Spielegeschäft ein, schwer beladen mit viel Kapital und Top-Lizenzen von Harry Potter bis The Matrix.

Lizenz-Spieler



Der Burgfrieden zwischen Hollywood und der Spiele-Industrie sah jahrelang so aus: „Wir lizenzieren unsere Kinohits an euch, ihr macht daraus erfolgreiche Software" – und alle waren glücklich. Doch jetzt haben die Verkaufszahlen von Spiele-Bestsellern wie **Harry Potter** und **Herr der Ringe** (Electronic Arts) oder **Enter the Matrix** (Atari) bei Warner Bros. Entertainment größere Begehrlichkeiten geweckt. Am 14. Januar gab der Medienkonzern bekannt, durch die Gründung von „Warner Bros. Games" viel stärker im Spielegeschäft mitzumischen. Statt einfach nur die Spielerechte zu lizenzieren, will man als eigener Publisher in Erscheinung treten und auch selber Software entwickeln – sei es intern oder in Kooperation mit externen Programmierteams.

Jason und die Kinonauten

Dass hinter dieser Verlautbarung mehr steckt als das weltfremde Wunschdenken von ein paar Film-Fuzzis mit Dollar-Zeichen in den Augen, macht die Verpflichtung des neuen Abteilungsleiters klar. Statt einen Aktenraschler aus dem vorhandenen Manager-Pool zu befördern, warb man Jason Hall ab, den Mitbegründer und langjährigen Geschäftsführer von Monolith Software. Das im Großraum Seattle angesiedelte Entwicklungsteam produzierte im Laufe der Jahre respektable PC-Actiontitel wie **No One Lives Forever** oder **Tron 2.0**. Derzeit entwickelt Monolith ein massives Multiplayer-Onlinespiel, basierend auf den **Matrix**-Filmen. Dabei muss es in der Zusammenarbeit mit Warner Bros. so heftig gefunkt haben, dass die dortigen Bosse Jason Hall ein unwiderstehliches Angebot unterbreiteten: „Ich saß für eine lange Zeit am anderen Ende des Tisches in der Spiele-Industrie und sah zu, wie Filmstudios es versuchten und versuchten", erklärte Hall gegenüber der Nachrichtenagentur Reuters: „Hier kommt diese Gelegenheit für mich, Warner Bros. in die Spiele-Branche zu bringen und bedeutsam für diese Industrie und ihre Zukunft zu machen."

Aus Fehlern gelernt

Eigentlich hatte sich der Konzern bereits Mitte der 90er-Jahre eine blutige Nase geholt und unter dem Namen „Time Warner Interactive" einige dürftige Allerweltsspiele veröffentlicht. Doch das neue Abenteuer „Warner Bros. Games" wirkt zielstrebiger ausgerichtet. Zum einen sollen bestehende Hit-Lizenzen erfolgreich in Spiele umgemünzt werden, zum anderen setzt die Konzernleitung auf kreative Eigenentwicklungen, welche Film- und Spiele-Studios in ihren Medien verwerten können. Der lebhafte Jason Hall ist zudem ein echtes Gewächs der Spieleszene und will verhindern, dass nur von der Lizenz getragene Schrottspiele entstehen: „Unter meiner Aufsicht wird so etwas auf keinen Fall passieren."

Grund zur Nervosität

„Warner Bros. Games" könnte die Spiele-Industrie nachhaltig erschüttern. An Geld und Lizenzen herrscht beim „Neuen" kein Mangel, auch der Kauf anderer Spiele-Entwickler wird nicht ausgeschlossen. Für etablierte Branchenriesen wie Electronic Arts oder Atari wird es künftig weniger Filmlizenzen zum Aufschnappen geben. Und sollte „Warner Bros. Games" Erfolg haben, kann man sich ausrechnen, dass andere große Filmstudios mit ähnlichen Plänen folgen werden. Vor einem Jahrzehnt wurde das Verschmelzen von Film- und Spiele-Industrien vorzeitig beschrien, doch jetzt könnte es wirklich langsam so weit sein.

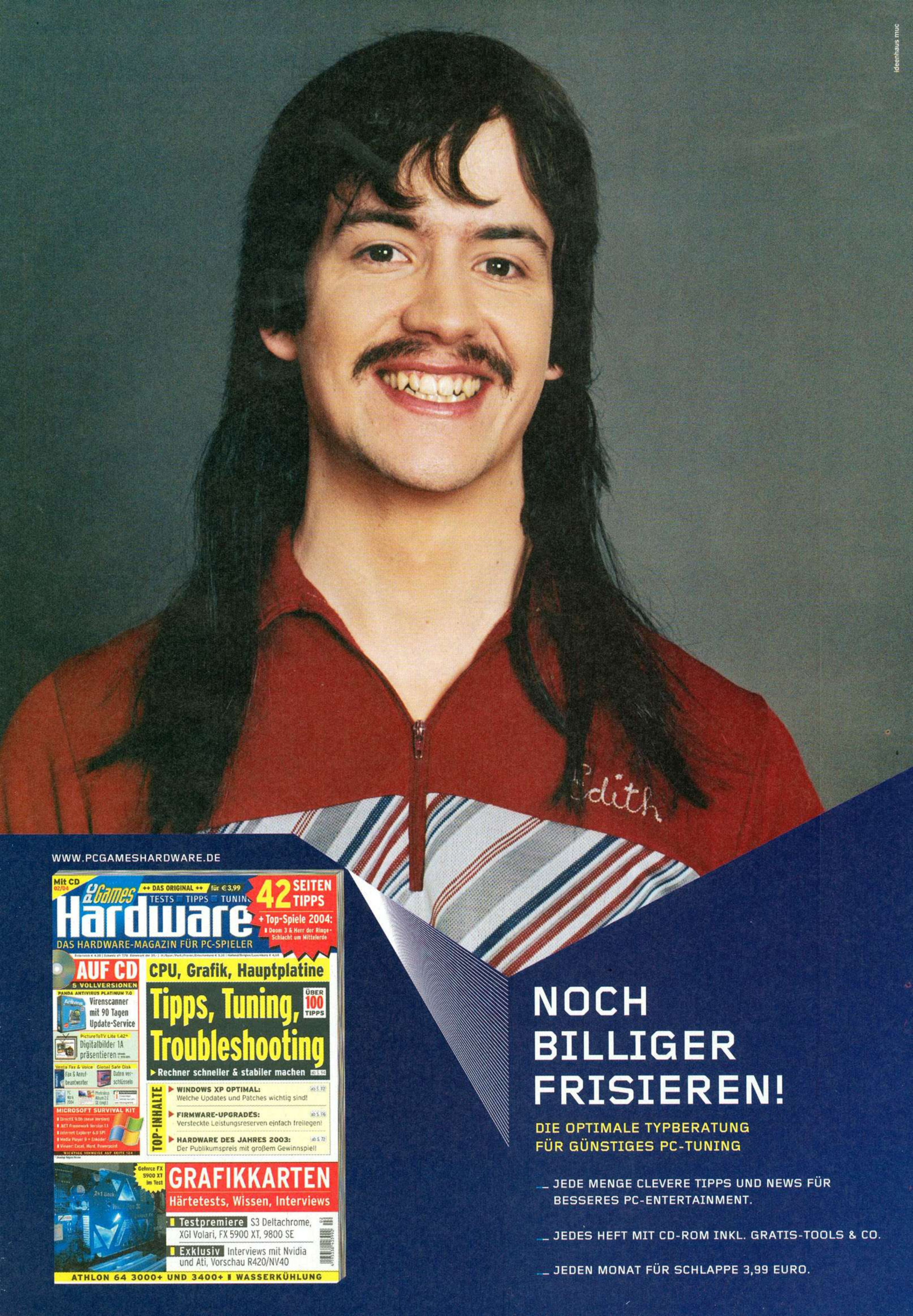
HEINRICH LENHARDT

Warners **Schatzkiste**

Die neue Spielegroßmacht entsteht im Medienkonzern Time Warner, zu dem auch Verlage, Fernsehsender, Plattenfirmen und Online-Dienstleister AOL gehören. Vor allem die Werke der Filmstudios New Line Cinema und Warner Bros. Pictures bieten sich als Vorlagen für neue PC-Software an. Hier einige besonders heiße Kandidaten für spielerische Aktivitäten.

- **HARRY POTTER:** Spiele zu den Kinofilmen veröffentlichte bislang Electronic Arts, aber Goldkind Harry könnte zusätzliche Programmier-Projekte wert sein.
- **TERMINATOR:** Wird die Action-Serie nach Ataris dürftiger **Terminator 3**-Umsetzung womöglich intern fortgesetzt?
- **DER HERR DER RINGE:** Allseits geliebt, aber Electronic Arts hat das Thema „Spiele zur Fantasy-Trilogie" bereits gut abgedeckt.
- **THE MATRIX:** Die Filme sind durch, doch neue Spieleprojekte könnten **The Matrix** noch jahrelang am Leben erhalten. Bereits in Arbeit ist ein **Matrix**-MMORPG, das Monolith entwickelt.
- **TROJA:** Wolfgang Petersens stargespickte Verfilmung der Belagerung von Troja verspricht einer der größten Hits des Kinosommers zu werden.
- **LOONEY TUNES:** Bugs Bunny und seine Zeichentrick-Kollegen zählen zu den Dauerbrennern im Videospiele-Sektor.
- **DC COMICS:** Auch die gesammelten Comic-Helden dieses Verlags (inklusive Superman, Batman) gehören zum Warner-Imperium.

TREU UND GLAUBEN Vielleicht denkt Jason Hall schon über eine Spiele-Adaption von Troja nach.



WWW.PCGAMESHARDWARE.DE
Mit CD 02/04
PC Games Hardware
++ DAS ORIGINAL ++ für € 3,99
TESTS TIPPS TUNIN
42 SEITEN TIPPS
+ Top-Spiele 2004:
Doom 3 & Herr der Ringe-Schlacht um Mittelerde
DAS HARDWARE-MAGAZIN FÜR PC-SPIELER
AUF CD
5 VOLLVERSIONEN
PANDA ANTIVIRUS PLATINUM 7.0
Virenscanner mit 90 Tagen Update-Service
Digitalbilder 1A präsentieren
Fax & Anruf-beantworter
Daten ver-schlüsseln
MICROSOFT SURVIVAL KIT
CPU, Grafik, Hauptplatine
Tipps, Tuning, Troubleshooting
ÜBER 100 TIPPS
Rechner schneller & stabiler machen
TOP-INHALTE
WINDOWS XP OPTIMAL: Welche Updates und Patches wichtig sind!
FIRMWARE-UPGRADES: Versteckte Leistungsreserven einfach freilegen!
HARDWARE DES JAHRES 2003: Der Publikumspreis mit großem Gewinnspiel!
Geforce FX 5900 XT im Test
GRAFIKKARTEN
Härtetests, Wissen, Interviews
Testpremiere S3 Deltachrome, XGI Volari, FX 5900 XT, 9800 SE
Exklusiv Interviews mit Nvidia und Ati, Vorschau R420/NV40
ATHLON 64 3000+ UND 3400+ WASSERKÜHLUNG
NOCH BILLIGER FRISIEREN!
DIE OPTIMALE TYPBERATUNG FÜR GÜNSTIGES PC-TUNING
_ JEDE MENGE CLEVERE TIPPS UND NEWS FÜR BESSERES PC-ENTERTAINMENT.
_ JEDES HEFT MIT CD-ROM INKL. GRATIS-TOOLS & CO.
_ JEDEN MONAT FÜR SCHLAPPE 3,99 EURO.
ideenhaus muc



Gute Karten im Internet

Die Kreditkarte im Netz – so unsicher wie ihr Ruf? Sicher wie das Amen in der Kirche? Das Zahlungsmittel der Wahl, wenn Sie Everquest, Sims Online oder Star Wars Galaxies spielen wollen? PC Games gibt Tipps zum Kartenspiel.

Wenn Sie in **Asheron's Call** Drachen erschlagen oder in **Shadowbane** zum Meister-Magier aufsteigen wollen, müssen Sie vorher Ihre Karten auf den Tisch legen. Und zwar Ihre Kreditkarten. Denn ohne diese bleibt Ihnen der Zugang zu solchen Spielen und zu weiteren Annehmlichkeiten des Internets verwehrt, etwa die Bestellung bei Shops im Ausland.

Die geringe Verbreitung von Kreditkarten ist ein typisch deutsches Phänomen. Während fast überall in der westlichen Welt die Kreditkarte (nach dem Bargeld) das gebräuchlichste Zahlungsmittel ist, vertrauen wir Alt-Europäer lieber auf unsere EC-Karte. Diese hat in Europa die gleichen Funktionen wie eine Kreditkarte, allerdings auch einen entscheidenden Nachteil: Im Internet ist sie so unbrauchbar wie Bargeld, da der Magnetcode ausgelesen und ein Kauf mit PIN oder Unterschrift bestätigt werden muss. Diese Funktionen übernimmt bei der Kreditkarte eine 16-stellige Nummer, die problemlos via Internet oder Telefon übermittelt werden kann. Diese Einfachheit ist der Grund, weshalb so mancher der Kreditkarte skeptisch gegenübersteht: Wer die Nummer hat, kann damit fast beliebig einkaufen gehen.

Deshalb sollten Sie aber nicht auf die Vorteile einer Kreditkarte verzichten. Denn immerhin wird Ihr Kreditkartenkonto erst Wochen oder gar Monate nach einem Einkauf belastet, Abwicklungskosten trägt stets der Verkäufer, Guthaben werden mit überdurchschnittlichen Zinsen belohnt und einige Banken verschenken sogar Reiseversicherungen an ihre Karteninhaber. Weitaus wichtiger: Sie sind bestens abgesichert!

Gestohlen – na und?

Sollte ein Dieb Ihre Karte gestohlen oder ein Internetgauner Ihre Nummer abgefangen haben und auf Einkaufstour gehen, so hat entweder der Händler oder das Kreditkartenunternehmen den Schaden – nicht aber Sie. Nach dem Erhalt der monatlichen Abrechnung haben Sie drei Monate Zeit, einen Missbrauch zu reklamieren. Das Kreditkartenunternehmen hat nun keine andere Wahl, als die Buchung rückgängig zu machen. Denn nur wenn Sie eine rechtlich gültige Zahlungsanweisung gegeben haben, darf das Kartenunternehmen Geld von Ihnen verlangen – und dieses muss auch den Nachweis dafür erbringen! Im Offline-Geschäft gilt hingegen das Gleiche wie bei der EC-Karte: Wer sich die Karte stehlen lässt und sofort seine Bank benachrichtigt, be-



EARTH & BEYOND Wegen des geringen Erfolgs des Spiels hat EA keine europäischen Server eingerichtet. Wird mit Kreditkarte gezahlt, fallen daher Auslandsgebühren an. Als Alternative bieten sich Prepaid-Karten an.

ASHERON'S CALL 2 von Microsoft ist eines der wenigen Online-Spiele, für die eine Kreditkarte zwingend notwendig ist. Da in Dollar abgerechnet wird, fallen zudem Gebühren für den Auslandseinsatz an.

SHADOWBANE Nur mit Kreditkarte spielbar: Da Shadowbane in Europa nicht erschienen ist, muss man mit dem uramerikanischen Zahlungsmittel Kreditkarte vorlieb nehmen. Nur so kann in Deutschland Shadowbane gespielt werden.

EVE ONLINE Prepaid-Karte oder Kreditkarte, europäische Abrechnung – in der Weltall-Action-Rollenspiel-Wirtschaftssimulation Eve Online kann man Kostenfallen problemlos umgehen.

teiligt sich im schlimmsten Fall mit 50 Euro an den Einkäufen des Diebes.

Betrügern keine Chance

Das Kreditinstitut haftet allerdings nicht, wenn Sie zwar eine Zahlungsanweisung gegeben haben, dafür aber keine oder die falsche Ware erhalten. Eigentlich wäre das eine Angelegenheit zwischen Ihnen und dem Verkäufer, die Sie notfalls vor Gericht austragen müssen. Falls Sie aber innerhalb von drei Wochen nach dem Erhalt der Kartenabrechnung die Buchung bei Ihrem Kreditkartenunternehmen reklamieren, wird der beanstandete Betrag oftmals vorläufig zurückgebucht – und ein Betrüger wird nun kaum den ihm entgan-

Wie Sie **Schäden minimieren**

Damit Sie nicht auf den Kosten eines Betrugs sitzen bleiben, dürfen Sie Ihre Karte nicht aus den Augen lassen. Sobald Ihnen Fahrlässigkeit nachgewiesen werden kann, übernimmt weder das Kreditkartenunternehmen noch die Bank Ihren Schaden. Das heißt: keine Blanko-Belege unterschreiben, die PIN getrennt von der Karte aufbewahren und die Kreditkartennummer nur über sichere https-Verbindungen durch das Internet schicken. Sollten Sie dennoch Opfer eines Betrugs geworden sein, können Sie Ihren Schaden minimieren:

Was ist passiert?	Was tun?	Ihr Schaden
Karte gestohlen	Sofort Bank und Kreditkartenunternehmen anrufen	50 Euro
Kartennummer missbraucht	Innerhalb von drei Monaten bei Kreditkartenunternehmen schriftlich reklamieren	0 Euro
Keine oder falsche Ware erhalten	Innerhalb von drei Wochen bei Bank schriftlich reklamieren	Selbstbeteiligung

Alternative Zahlungsmittel

Kaum zu glauben: Schon bevor es Kreditkarten gab, war Zahlungsfernverkehr möglich. Die Methoden gibt es noch heute.

Nachnahme
Eine Nachnahmelieferung ist nur möglich, wenn der Briefträger eine Ware ins Haus liefert, und kostet den Verkäufer Gebühren in Höhe von 4 Euro. Die Kontrolle der Ware erfolgt erst nach der Geldübergabe an den Briefträger.

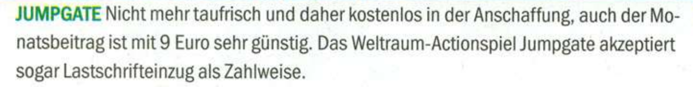
Lastschrift
Damit erlaubt man dem Verkäufer, einen bestimmten Betrag vom Girokonto abzubuchen. Mangelhafte Kontrollen seitens der Banken können es ihm ermöglichen, mehrfach und in beliebiger Höhe abzubuchen. Der Käufer kann jederzeit eine Rückbuchung von der Bank verlangen.

Überweisung
Die Überweisung gibt zwar volle Kontrolle über die Kosten, nicht aber über die Lieferung. Meist verlangt der Verkäufer eine Überweisung, noch bevor er die Ware geliefert hat. Eine Rückbuchung der Überweisung kann von der Bank im Allgemeinen nur per Gerichtsentschluss verlangt werden.

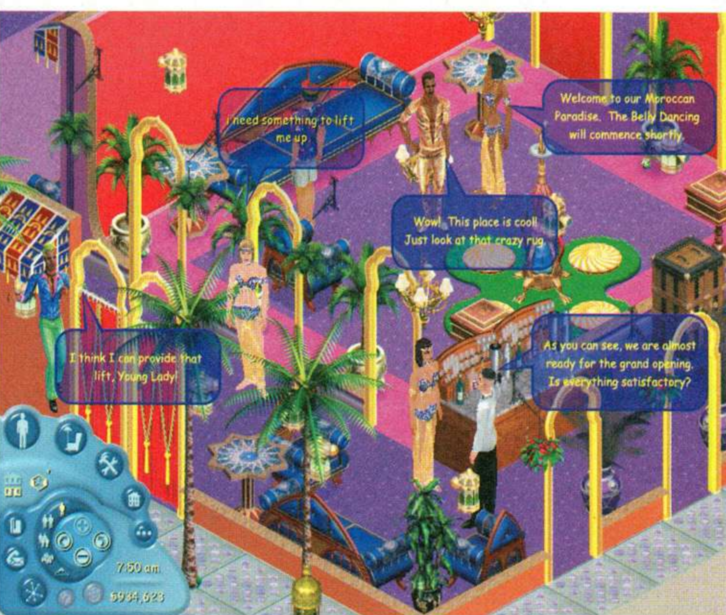
Kreditkarte
Der Verkäufer muss Vertragsunternehmen der Kreditkartengesellschaft sein, um Abbuchungen vornehmen zu können. Wenn die Abbuchungen nicht begründet sind, kann der Käufer innerhalb von drei Monaten das Geld von der Kreditkartengesellschaft zurückverlangen.

Wertkarten
Wertkarten oder Prepaid-Karten sind eine Form der Vorkasse. Der Käufer bezahlt, noch bevor der Verkäufer die Leistung erbracht hat. Ist die Leistung mangelhaft, kann eine Rückzahlung im Allgemeinen nur per Gerichtsentschluss verlangt werden.





JUMPGATE Nicht mehr taufrisch und daher kostenlos in der Anschaffung, auch der Monatsbeitrag ist mit 9 Euro sehr günstig. Das Weltraum-Actionspiel Jumpgate akzeptiert sogar Lastschrifteinzug als Zahlweise.



THE SIMS ONLINE Einen europäischen Starttermin gibt es immer noch nicht, dennoch können Spiel und Prepaid-Karten seit einem Jahr bei deutschen Händlern gekauft werden. Bezahlung mit Kreditkarte ist möglich, aber nicht notwendig.

genen Geldbetrag gerichtlich einfordern. Hat sich der Betrüger aber vorher mitsamt dem Geld aus dem Staub gemacht, so übernimmt Ihr Kreditkartenausgeber (im Allgemeinen Ihre Bank) meist freiwillig diesen Verlust. Einige Banken übernehmen dieses Risiko komplett, andere berechnen Ihnen eine Selbstbeteiligung.

Die beste Karte für Sie

Mit Bargeld, Lastschriften oder Überweisungen haben Sie keine annähernd so hohe Sicherheit. Welche Karte für Sie nun aber die richtige ist, lässt sich nicht pauschal festlegen. Die Kreditkartenunternehmen American Express, Diners Club, Mastercard und VISA haben unzählige Kartenvarianten entwickelt, die von Banken und Unternehmen wie Ebay oder BMW ausgegeben werden. Jeder dieser Herausgeber legt individuelle Kosten und Serviceleistungen für diese Karten fest, sodass es weit über 2.000 Tarife mit unterschiedlichsten Leistungspaketen gibt. Gelegentlich gibt es die Karten sogar als kostenlose Dreingaben, beispielsweise wenn Sie ein Konto eröffnen, einer Gewerkschaft beitreten oder sich einen BMW kaufen. Eine gute Datenbank zum Vergleich finden Sie beispielsweise auf www.focus.de, allerdings sind die Informationen nicht immer auf dem aktuellsten Stand. Um ein Gespräch mit dem Bankier Ihres Vertrauens kommen Sie daher nicht herum, wenn Sie die preiswerte Sicherheit einer Kreditkarte nutzen wollen.

HARALD WAGNER

Spiele, für die Sie **zwingend eine Kreditkarte brauchen**

... gibt es kaum noch. Selbst US-Anbieter haben erkannt, dass nicht jeder Spieler eine Kreditkarte besitzt oder die Daten über das Internet verschicken möchte.

Fast alle anderen Firmen akzeptieren in ihren deutschen Niederlassungen auch alternative Zahlungsweisen. Lediglich Microsoft besteht für **Asheron's Call** noch auf den Einsatz der Plastikkarten – aber auch das deutsche Softwarehaus CDV lässt sich für **Neocron** nicht auf die altbewährte Lastschrift oder auf Prepaid-Karten* ein.

Eines haben die Anbieter jedoch gemein: Auf den Websites sind die notwendigen Informationen bestens versteckt oder widersprechen sich. Oftmals erfährt man erst während der Anmeldung, welche Kosten den Spieler erwarten – und wie ein monatliches Abonnement gelöst werden kann, wird (wenn überhaupt) erst nach dem Vertragsabschluss bekannt gegeben.

SPIEL	VERTRIEB	WEBSITE	KAUFPREIS	KOSTEN/MONAT	ZAHLUNGSWEISE
Anarchy Online	Koch Media	www.anarchy-online.de	Ca. € 20,-	Ca. € 15,-	Kreditkarte, Lastschrift, Prepaid Card
Asheron's Call	Microsoft	www.asheronscall.com	Ca. € 10,-	Ca. $ 10,-	Kreditkarte
Asheron's Call 2	Microsoft	www.asheronscall2.com	Ca. € 40,-	Ca. $ 13,-	Kreditkarte
Dark Ages of Camelot	Wanadoo	www.camelot-europe.com	Ca. € 35,-	Ca. € 12,-	Kreditkarte, Lastschrift
Earth & Beyond	Flashpoint	www.enb.com	Ca. € 45,-	Ca. $ 13,-	Kreditkarte, Prepaid Card
Eve Online	CCP	www.eve-online.com	Ca. € 45,-	Ca. € 15,-	Kreditkarte, Prepaid Card
Everquest	Ubisoft	www.everquest.com	Ca. € 27,-	Ca. € 15,-	Kreditkarte, Prepaid Card
Jumpgate	Mighty Games	www.mightygames.de	-	Ca. € 9,-	Kreditkarte, Lastschrift
Meridian 59	MDO Games	www.meridian59-deutschland.de	-	Ca. € 10,-	Kreditkarte, Lastschrift
Neocron	CDV	www.cdv-neocron.de	Ca. € 45,-	Ca. $ 10,-	Kreditkarte
Planetside	Ubisoft	www.planetside.com	Ca. € 45,-	Ca. € 15,-	Kreditkarte, Prepaid Card
Shadowbane	Ubisoft USA	www.shadowbane.com	Ca. $ 30,-	Ca. $ 13,-	Kreditkarte
Sims Online	Electronic Arts	www.thesimsonline.com	Ca. € 55,-	Ca. € 10,-	Kreditkarte, Prepaid Card
Star Wars Galaxies	Electronic Arts	www.starwarsgalaxies.com	Ca. € 50,-	Ca. € 15,-	Kreditkarte, Prepaid Card
Ultima Online	Electronic Arts	www.uo.com	Ca. € 10,-	Ca. € 13,-	Kreditkarte, Prepaid Card

* Prepaid Card: Kauf gegen Nachnahme, Lastschrift, Vorkasse oder Barzahlung bei allen gut sortierten Software-Händlern

Handy mit eingebautem Spiel

Das i-mode-fähige Siemens-Handy MC60 ist bereits ab Werk mit dem Spiel Contest Arena von der deutschen Softwareschmiede Elkware ausgestattet – eine Genremischung aus Jump & Run und Shoot 'em Up. Der Spieler kann darin seinen eigenen Charakter erstellen und ihm mithilfe der Handy-Kamera auf Wunsch sogar den eigenen Kopf aufsetzen. Per SMS haben Spieler auch die Möglichkeit, untereinander Charaktere zu tauschen.
Info: Elkware, www.elkware.com

Neues Spiele-Handy

Mit dem NEC N341i erscheint ein weiteres i-mode-Handy von NEC auf dem deutschen Markt. Das Innendisplay ist 162x216 Pixel groß, stellt 65.000 Farben dar und ist optimal für i-mode und die integrierte Digitalkamera geeignet. Zu dem großen Innendisplay gesellt sich ein 4.096-Farben-Display auf der Außenseite der Klappe. Darüber hinaus werden neben den Informationen über Batterieladezustand, Empfangsstärke, Uhrzeit und Anrufern auch Bilder wiedergegeben. Passend zur Jahreszeit ist auf dem NEC N341i das Spiel Snowboarder bereits vorinstalliert. Das Gerät ist im Handy-Shop auf der Webseite www.eplus.de erhältlich.
Info: E-Plus, www.eplus.de

Handy mit eingebautem Spiel

Die Haßfurter Spiele-Entwickler bei Handygames haben einiges vor. Nachdem sie mit Townsmen die erste Aufbau-Wirtschaftssimulation für Mobiltelefone entwickelt haben (siehe Test), bringen sie mit den Spielen 1941 Frozen Front und 1805 French Empire zwei rundenbasierte Hexfeld-Strategiespiele im Stil der Blue-Byte-Klassiker Battle Isle und Historyline: 1914-1918 auf den Markt. In den nächsten Monaten sollen noch ein Tamagotchi-ähnliches Spiel sowie ein episches Rollenspiel und ein Beat 'em Up erscheinen.
Info: Handygames, www.handy-games.com

Nützliches N-Gage-Zubehör

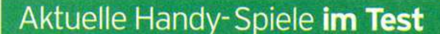
Die Zubehör-Spezialisten von Bigben Interactive bieten allerlei Zubehör für Nokias Allround-Handy N-Gage an. Das Headset mit Ohrclips und eingebautem Lautstärkeregler kostet 10 Euro, der Ersatz-Akku 15 Euro.
Info: Bigben Interactive, www.bigben-interactive.de



I-MODE MIT E-PLUS

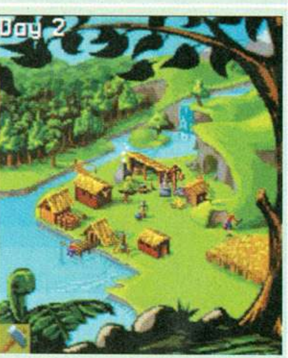
Mit dem Handy **online spielen**

E-Plus präsentierte auf der CeBIT 2002 zum ersten Mal den Multimedia-Datendienst i-mode. Mittlerweile ist die Vielfalt der Dienste so stark gewachsen, dass Sie nicht nur Nachrichten und andere Informationen abrufen können, sondern auch eine Menge aufwendiger Spiele. Das i-mode-Spiel **Mr. Driller** ist zum Beispiel eine Mischung der Klassiker **Tetris** und **Boulder Dash**: Auf einer Welt voller mysteriöser Blöcke bohrt sich Mr. Driller den Weg nach unten, ohne dass ihm dabei die Luft ausgeht oder Blöcke auf den Kopf fallen – ein erstklassiges, actionreiches 2D-Puzzlespiel mit hohem Suchtfaktor. Wer sich eher mit anderen Spielern messen möchte, der sollte **TeamForce** ausprobieren. Das Echtzeit-Taktikspiel basiert auf der Programmiersprache Java und lässt sich ausschließlich per i-mode spielen. Fordern Sie einen Freund oder einen zufällig ausgewählten Gegner heraus und treten Sie ihm mit Ihrer Spezialeinheit auf dem Schlachtfeld entgegen. Durch einen Sieg gewinnen Sie Punkte und steigen langsam die Karriereleiteiter auf. Wie bei allen i-mode-Spielen werden die Daten per GPRS übermittelt – der Kunde zahlt also nur, wenn tatsächlich Daten übertragen werden. Zusätzlich zu einer geringen Grundgebühr fällt lediglich die Abogebühr der gewünschten i-mode-Inhalte an. *(bh)*



Aktuelle Handy-Spiele **im Test**

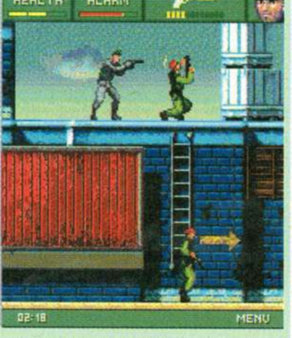
TOWNSMEN



Niedlich und fast wie **Die Siedler** fürs Handy. Bauen Sie eine Stadt auf, sammeln Sie Rohstoffe und errichten Sie neue Gebäude. Eine genaue Anleitung gibt's leider nur online.

WERTUNG	
Genre:	Wirtschaftssimulation, 2D
Hersteller:	handy-games.com
Betriebssystem:	Java
Preis:	€ 3,- bis 5,-
Wertung:	★★★★☆

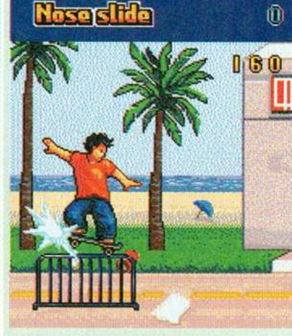
SPLINTER CELL EXTENDED OPS



Dringen Sie als Sam Fisher in eine sibirische Basis ein. Wie im PC-Spiel können Sie Geiseln als menschliche Schutzschilde nehmen oder sie benutzen, um an Retina-Scannern vorbeizukommen.

WERTUNG	
Genre:	2D-Action
Hersteller:	Gameloft
Betriebssystem:	Java
Preis:	€ 3,- bis 5,-
Wertung:	★★★★☆

SKATE & SLAM



Buntes 2D-Sportspiel, in dem Sie sich zunächst als Skateboard-Neuling beweisen müssen. Springen Sie über Rampen, fahren Sie Treppen herunter und zeigen Sie, welche Tricks Sie beherrschen

WERTUNG	
Genre:	2D-Sportspiel
Hersteller:	Gameloft
Betriebssystem:	Java
Preis:	€ 3,- bis 5,-
Wertung:	★★★☆☆

Kostenlose Demos aller Spiele gibt's auf www.eplus-unlimited.de.





Half-Life 2

Nach dem Fiasko mit der angeblich geklauten **Half-Life 2**-Version durch anonyme Hacker ist es ja sehr still um den Shooter von Valve geworden. Vor kurzem veröffentlichten die Entwickler einen neuen Screenshot, der weit weniger spektakulär aussieht als das Material, welches noch kurz nach der E3 an die Presse herausgegeben wurde. Wenn dieses Bild den momentanen Entwicklungsstand von **Half-Life 2** widerspiegelt, hätten die Mannen rund um Valve-Boss Gabe Newell tatsächlich noch allerhand zu tun.

Entwickler .... Valve
Anbieter .... Vivendi
Termin 2004

STRATEGIE



ACTION



ABENTEUER



SPORT

SCHARMÜTZEL Panzer sind in Soldiers schwer umkämpft – schließlich können Sie auch in gegnerische Vehikel einsteigen.

UNTEN BLEIBEN Wenn Sie zu offensiv vorgehen, haben Ihre Truppen nur wenig Überlebenschancen.



DISTANZIERT Da Sie nie wissen, wer oder was sich in Gebäuden versteckt, empfiehlt sich langsames Herantasten.



ABRISSBIRNE Entsprechende Feuerkraft vorausgesetzt, lässt sich in Soldiers alles dem Erdboden gleichmachen.



LAHM GELEGT Das Ausschalten feindlicher Versorgungswege gehört zu Ihren zahlreichen Aufgaben.



EFFIZIENT Neben vergleichsweise mickrigen Maschinengewehren stehen Ihnen hin und wieder auch solche Kaventsmänner zur Verfügung.



DECKUNG Licht und Schatten in Soldiers sehen nicht nur gut aus, sondern entscheiden auch über Sieg oder Niederlage.

Leihwagen

Auf 105 Vehikel wird der Spieler in **Soldiers** treffen – und in alle soll er einsteigen können. Hier eine kleine Auswahl der fahrbaren Untersätze.



BM-13 Besser bekannt unter dem Namen „Stalinorgel". Weitreichender Multi-Raketenwerfer.



KV-1 Schwerer Tank sowjetischer Bauart. Kaum zu knacken, aber etwas unterbewaffnet.



BT-7 Leichter sowjetischer Panzer, der vor allem in den frühen Kriegsjahren anzutreffen war.



TIGER Legendäre deutsche Raubkatze mit durchschlagender Kanone und dicker Hülle.

Soldiers: Heroes of World War II

Soldiers könnte werden, was Commandos 3 hätte sein sollen: anspruchsvolle Echtzeit-Taktik vor realem Hintergrund, gehüllt in ein zeitgemäßes 3D-Gewand.

Die PC-Games-Umfrage belegt: Der Zweite Weltkrieg rangiert an zweiter Stelle der beliebtesten Szenarien für Computerspiele – übertroffen lediglich von Fantasy-Universen à la **Warcraft 3** oder **Gothic 2**. Demnach liegt der ukrainische Entwickler Best Way mit seinem Erstlingswerk **Soldiers: Heroes of World War II** genau richtig. Codemasters bringt das Echtzeit-Taktikspiel im Juni 2004 hierzulande auf den Markt und richtet sich vor allem an jene, die ohne knapp bemessene Zeitlimits wie in **Commandos 3** hinter feindliche Linien schleichen und in Ruhe taktieren möchten. Während der 30 Missionen umfassenden Kampagne, die zum größten Teil auf tatsächlichen Erlebnissen echter Kriegsveteranen basiert, kommandiert der Spieler kleine Spezialtrupps der alliierten deutschen und russischen Streitmächte.



SHERMAN Standard-Tank der Amerikaner. Gute Mobilität, aber wenig Schutz und schwache Wumme.

Kontrollierte Kontrolle

Mit Ihren Recken absolvieren Sie die verschiedensten Aufgaben vom Sabotieren gegnerischer Schienennetze über die Zerstörung feindlicher Versorgungskonvois bis hin zu Attentaten. In einer Mission gilt es gar, die Flucht aus einem Gefangenenlager zu organisieren. Ihre Mannen schubsen Sie dabei mit zwei verschiedenen Steuerungsvarianten herum. Entweder Sie markieren die Söldner auf bekannte Art und Weise mit der Maus, um danach Bewegungsorder zu erteilen und die Pixelmännchen im Schlamm kriechen, durch Wasser schwimmen und Gegner attackieren zu lassen. Oder aber Sie übernehmen via Tastatur direkt die Kontrolle über einen Soldaten. Ebenso einfach lassen sich Panzer, Jeeps oder Motorräder steuern, die auf den Schlachtfeldern zu kleinen Spritztouren einladen. 105 Vehikel werden in das Spiel eingebaut, die alle vom Spieler verwendet werden können beziehungsweise müssen. In einigen Missionen sind Sie nämlich nicht ausschließlich per pedes unterwegs, sondern lassen es auch mal in Panzerschlachten krachen. Fingerspitzengefühl vorausgesetzt, dürfen Sie den Recken sogar mit ruhiger Hand unter die Arme greifen und gezielt bestimmte Punkte an Menschen oder Fahrzeugen anvisieren. So lassen sich Helme von Köpfen schießen oder Panzerketten zerstören.

Marmor, Stein und Eisen bricht ...

Hier kommt die beeindruckende Technik des Spiels zum Tragen, denn die Entwickler legen nicht nur großen Wert auf hübsche Grafik, sondern auch auf akkurate Spielphysik. Da rumpeln Panzer durchs Gebüsch, rauschen Motorräder durch Gartenzäune oder reißt Artilleriebeschuss tiefe Krater in die Landschaft. Doch auch die örtliche Architektur wird von Ihren Machenschaften in Mitleidenschaft gezogen. Wenn Sie etwa Granaten nutzen, um feindliche Hausbesetzer aus dem schützenden Mauerwerk herauszutreiben, bersten die Scheiben – beim Einsatz größerer Kaliber bleibt vom ehemaligen Wohnraum schließlich gar nichts mehr übrig. Ob diese Aktion von Erfolg gekrönt ist oder nicht, hängt davon ab, wie Ihre Feinde die Situation beurteilen. Je nach Truppenstärke und dem Verhalten des Spielers suchen die computergesteuerten Opponenten Deckung oder ergreifen die Flucht und kehren mit Verstärkung zurück. Sollten Sie sich zu unvorsichtig verhalten haben, dann geraten Ihre Mannen unter Umständen sogar in einen Hinterhalt.

Ganz wie Sie wollen

Sich unvorsichtig zu verhalten, das gilt es zu vermeiden. Zwar sollen alle Missionen auch in Rambo-Manier mit Waffengewalt lösbar sein, dies erfordert jedoch schnelle Reflexe und macht manche Levels bedeutend schwerer, denn wie in **Commandos** sind die Gegner Ihnen zahlenmäßig oft haushoch überlegen. Dann empfiehlt es sich, tote Winkel auszuspionieren oder im Schutz der Dunkelheit an Wachleuten vorbeizuhuschen. Doch Vorsicht: Sollte ein Fahrzeug um die Ecke biegen, während Sie sich in einer stockfinsteren Nacht sicher glauben, stehen Sie unter Umständen schnell mit heruntergelassenen Hosen da, wenn das Scheinwerferlicht auf Sie fällt.

Gemeinsam unterlegen

Ein Schmiere stehender Kamerad hätte Sie unter Umständen vor der Gefahr warnen können. Für alle, die trotz der gelungenen KI lieber auf menschliche Mitstreiter setzen, bietet **Soldiers: Heroes of World War II** einen umfassenden Mehrspielermodus für vier Kriegshelden, der sowohl im Netzwerk als auch online gespielt werden kann. Die Hobby-Soldaten beharken sich dabei nicht nur im Deathmatch mit Maschinengewehr und dicken Panzern oder sausen mit Motorrädern um die Wette, sondern können auch die Missionen der Einzelspielerkampagne in einem kooperativen Modus gemeinsam lösen.

ERSTEINDRUCK

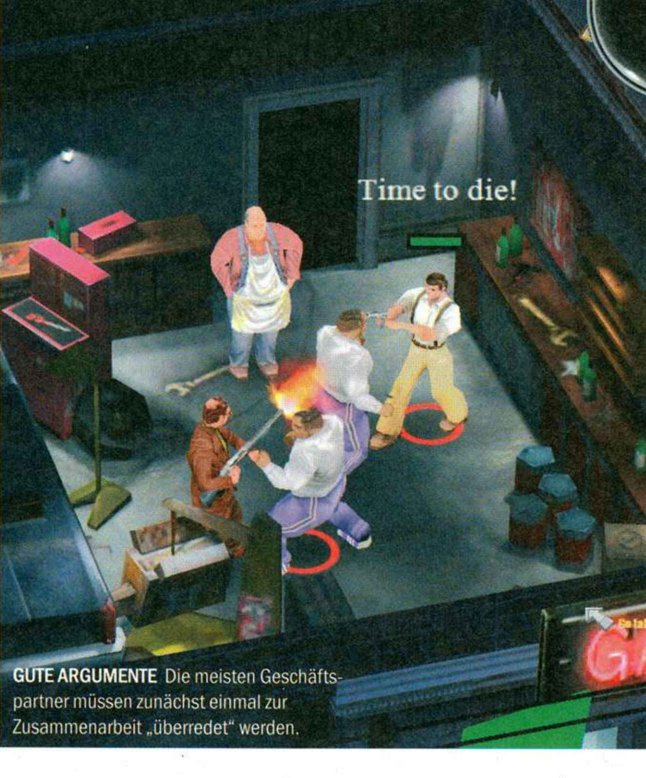
*Technisch gibt es an **Soldiers** bereits jetzt kaum etwas auszusetzen: Die Grafik beeindruckt mit Detailverliebtheit, der Computer agiert schlau und die interaktive Umgebung sorgt gleichermaßen für spielerische Tiefe wie Kurzweil. Wenn jetzt beim Missionsdesign nichts schief geht, müssen Taktik-Fans der eingestellten **Commandos**-Serie ab diesem Sommer keine Träne mehr nachweinen.* DAVID BERGMANN

Entwickler .... Best Way
Anbieter .... Codemasters
Termin .... Juni 2004

Gangland



TRAUMJOB Noch spielen Sie den Handlanger für Ihren Onkel – bald sind Sie wie er Familienoberhaupt.



GUTE ARGUMENTE Die meisten Geschäftspartner müssen zunächst einmal zur Zusammenarbeit „überredet" werden.

Gangland ist das Sims für Mafiosi: Schutzgeld eintreiben, heiraten, Betonschuhe an den Mann bringen, Freundschaften pflegen und lecker essen gehen – **willkommen in der Familie.**



MÄNNERTRÄUME Auf der Suche nach der perfekten Frau können Sie auch in solchen Etablissements fündig werden.

Paradise City heißt die fiktive Stadt, die bald Ihnen gehören wird. Vorausgesetzt, Sie haben das Zeug zum Paten. Mittellos landen Sie in der Zwanzigerjahre-Metropole und wenden sich zunächst einmal an Onkel Vincenze, der Ihnen Aufträge zuschiebt. Im Folgenden kassieren Sie Schutzgeld von Waffenhändlern und Kneipiers, liquidieren redselige Aussteiger, bevor diese bei der Polizei petzen, und verpassen feindlichen Mafia-Bossen einen Denkzettel, indem Sie deren beste Männer meucheln.

Zur Sache kommen

Je mehr Respekt Sie sich durch derlei Aktionen verdienen, desto öfter bieten Ihnen Handlanger auf der Straße ihre Dienste an. Mit muskelbepackten Kleiderschränken oder chauvinistischen Scharfschützen stocken Sie Ihren mobilen Einsatztrupp auf, mit dem Sie durch die Straßen ziehen. Gesteuert wird **Gangland** wie ein klassisches Echtzeit-Taktikspiel – nämlich mit der Maus. Auf Knopfdruck gruppieren Sie Ihre italienischen Commandos oder lassen diese in hitzigen Feuergefechten hinter einem Hot-Dog-Stand in Deckung gehen, der zumindest vor kleinen Kalibern schützt. Der Clou: Sie können – genügend Sprengkraft vorausgesetzt – alles zerstören, sogar das Hauptquartier der Polizei. Dort müssen Sie allerdings erst einmal hineinkommen und das gestaltet sich recht schwierig. **Gangland** hält sich nämlich nicht mit taktischen Karten oder gar Schleicheinlagen auf. Stattdessen bekommen Sie bleihaltige Schießereien am laufenden Band geboten.

Gemeinsam grausam

Wie es sich für einen echten Paten gehört, müssen Sie sich auch um den Fortbestand der Familie kümmern. Dazu ehelichen Sie die Frau Ihrer Träume und freuen sich auf die Geburt eines Stammhalters. Der ist fortan genau wie Ihre Pasta-Prinzessin bevorzugtes Ziel für Anschläge der Konkurrenz – und zwar nicht nur in der 16 Missionen umfassenden Einzelspielerkampagne: Im Mehrspielermodus kämpfen maximal acht Nachwuchs-Capones nach dem Motto „Es kann nur einen geben" um die Vorherrschaft, liquidieren die Ehefrauen der besten Freunde oder sprengen gleich die gesamte Hochzeitsgesellschaft samt Kapelle in die Luft. Ein perfider Spaß, der dank überspitzter Inszenierung selbst deutschen Sittenwächtern keinen Grund zur Sorge geben sollte.

ERSTEINDRUCK

__Gangland__ steuert sich zwar wie __Commandos__, wirft aber ganz bewusst alle Taktik-Elemente über Bord. Ein Konzept, das nach kurzer Eingewöhnungszeit dank des augenzwinkernd inszenierten Mafiosi-Szenarios vor allem im Mehrspielermodus weitaus stimmiger wirkt als der missglückte Taktik-Action-Mix __Chicago 1930__. DAVID BERGMANN

Entwickler .... Media Mobsters
Anbieter .... N. n. b.
Termin 14.02.2004



Dungeons & Dragons
Der Tempel des Elementaren Bösen
Ein klassisches Greyhawk Abenteuer
Willkommen zurück in der Welt von Greyhawk...
12
usk
GameStar
»für taktische Tiefe«
Temple of Elemental Evil
Licensed by:
Hasbro
Consumer Products
ATARI
WWW.GREYHAWKGAME.COM
© 2003 Wizards. Software © 2003 Atari, Inc. All rights reserved. Published and Marketed by Atari Europe S.A. The Temple of Elemental Evil: A Classic Greyhawk Adventure, Dungeons & Dragons and its logo, D&D, Greyhawk and Wizards of the Coast and its logo are trademarks of Wizards of the Coast, Inc., in the USA and other countries, and are used with permission. HASBRO and its logo are trademarks of Hasbro and are used with permission. Windows is either a registered trademark or trademark of Microsoft Corporation in the United States and/or other countries. All other trademarks are the property of their respective owners.

DER NACHFOLGER ...

„....von Europas Spiel des Jahres 2000."

Gemäß Etaina (The Electronic Entertainment Award Europe)

„....des Spiels des Jahrzehnts."

PC Games 01/2003

















DA IST WAS IM BUSCH Einsamer Rebell lauert Sturmtruppen-Team auf.

AUF DAUER-LAUER Ein Scharfschütze wartet auf Spaziergänger des gegnerischen Teams.

IMPERIALE HUTMODE Jede der 24 Infanterie-Klassen hat ein anhand der Filmvorlagen geschneidertes Outfit.

VERTRAUTE VEHIKEL In der Filmvorlage wird der AT-ST von zwei Mann besetzt.

LIEBER ROT ALS TOT Dieser Gast-Screenshot von der Xbox-Version zeigt die Schönheit der Blaster-Salven.

WALDMEISTER Eine gut gemischte Truppe kämpft um die Eroberung von Endor.

Star Wars: Battlefront

Star Wars bedient sich bei der Erfolgsformel von Battlefield 1942. **Bis zu 64 Spieler liefern sich Team-Geballer à la „Rebellen gegen Imperium".**

Es war einmal in einer weit, weit entfernten Galaxie, da schossen sich Spieler noch einsam und zu Fuß durch ihre 3D-Welten. Doch dann kam **Battlefield 1942** und bewies, dass Grüppchenbildung sowie leicht steuerbare Fahrzeuge den Spaß ganz beträchtlich steigern. Und wenn man dabei statt historischer irdischer Kriege die Schlachten aus den **Star Wars**-Filmen nachspielt, dann kommt **Star Wars: Battlefront** heraus. Das Konzept mag abgekupfert sein, passt aber zur Lizenz wie die Wookie-Faust aufs Auge. Die bisherigen fünf Filme stecken schließlich voller planetarer Massenschlachten.

Klassisch oder klonisch?

Zu Spielbeginn wählen Sie zwischen der Handlung der klassischen Trilogie und dem Vorgänger-Szenario der Filme **Episode I** und **II**. Diese Entscheidung beeinflusst nicht nur, welche der zehn Planeten und 16 Spielfeld-Karten zur Verfügung stehen. Die beiden sich bekämpfenden Parteien sind entweder Rebellenallianz und imperiale Armee (Classic) oder Klon- und Droiden-Armeen (**Episode I/II**). 24 Infanterie-Klassen verteilen sich auf diese vier Fraktionen. Grundsätzlich fallen die Soldatentypen in bewährte Action-Schubladen wie Aufklärer, Angreifer, Schwere-Waffen-Experte und Mechaniker/Ingenieur. Dabei soll der spezielle **Star Wars**-Charme aber nicht zu kurz kommen. In der Klon-Armee ist beispielsweise der Trooper mit einem Raketenrucksack à la Jango Fett ausgestattet, sein Aufklärer-Kollege darf dagegen eine Droiden-Sonde fernsteuern.

X-Wing vs. TIE Fighter

Per pedes herumrennen und mit den klassenspezifischen Waffen den werten Feind zu ärgern, ist nur eine Seite der Spaß-Medaille. Mindestens 15 vertraute **Star Wars**-Vehikel zum Reinhüpfen und Abzischen sind geplant. Luftangriffe fliegt man beispielsweise mit X-Wings und TIE Fightern. Am Boden kommen die mächtigen imperialen AT-ATs zum Einsatz, während die Rebellen mit wendigen Snowspeedern kontern. Größere Simulationsansprüche werden der Spielbarkeit zuliebe geopfert. Ein simples, einheitliches Kontrollschema soll für schnelle Erfolgserlebnisse sorgen.

Strategische Schlachtenplanung

Im Mehrspieler-Betrieb liegt die maximale Anzahl an Teilnehmern bei 32 (Internet) bzw. 64 (Netzwerk) Sternenkriegern. Wer eine längerfristige Herausforderung sucht, greift zum Modus „Galactic Conquest". Hier streiten sich zwei Teams in einer Gefechtsserie um die Kontrolle der ganzen Galaxie. Erst wenn alle Planeten von einer Fraktion erobert worden sind, ist der Krieg der Sterne gewonnen. Etwas Strategie kommt dadurch ins Spiel, dass die Teams abwechselnd entscheiden, welcher Planet als nächstes Schlachtfeld dient. Sie können bereits vom Gegner besetzte Welten erneut angreifen, um die Verteidiger zu bezwingen. Die Kontrolle bestimmter Planeten ist auch mit Kampf-Boni verbunden, die Ihr Team in der nächsten Runde begünstigen.

Angriff der Bot-Krieger

Galaktische Eroberung steht auch im Mittelpunkt des Einzelspieler-Modus. Die Missionsreihenfolge erfolgt per Zufall, wiederholtes Durchspielen soll aber neue Herausforderungen bescheren. Auf beiden Seiten stehen sich in der Solo-Kampagne je 32 Soldaten gegenüber, die bis auf Ihre Wenigkeit vom Computer gesteuert werden. Hier wird die Qualität der KI über den Spielwitz entscheiden. Die Designer brüten noch darüber, in welchem Maße Sie Ihren Bot-Kollegen Befehle erteilen können.

Film-Stars aus Star Wars

Gelegentliche Auftritte von Filmfiguren sollen prominenten Glanz verbreiten. Beispielsweise mit Darth Vader, der als Verbündeter an der Seite des imperialen Teams kämpft. Allerdings ist nicht geplant, dass einzelne Spieler diese Story-Charaktere übernehmen können. Entwickelt wird die neue **Star Wars**-Action-Front übrigens fernab der Skywalker-Ranch bei Pandemic Studios (**Battle Zone 2**), wo man mit dem Konsolentitel **Clone Wars** bereits erste Macht-Gehversuche absolvierte.

ERSTEINDRUCK

*Von all den angekündigten Konkurrenten zu Electronic Arts' **Battlefield**-Serie versetzt mich **Star Wars: Battlefront** am stärksten in einen vorfreudigen Erregungszustand. Schauplätze und Vehikel der Filmvorlagen versprechen einfach eine tolle Atmosphäre: TIE Fighter statt B52-Bomber, imperiale Schurken statt Achsenmächte – da bin ich schneller dabei, als Sie „Obi-Wan Kenobi" sagen können. Möge die Macht mit Spielbalance und Bot-KI sein.* HEINRICH LENHARDT

Entwickler .... Pandemic Studios
Anbieter............................ Lucas Arts
Termin .... 3. Quartal 2004

Lucas Arts macht Front: Science-Fiction statt Weltkrieg

„Multiplayer-Hit mit elf Buchstaben, hmm ..." – Wo hören die Ähnlichkeiten zwischen den beiden buhlenden Battle-Brummern auf?

Battlefield 1942		Star Wars: Battlefront
Das Schicksal der freien Welt an historisch bedeutsamen Fronten	**Was auf dem Spiel steht:**	Das Schicksal der galaktischen Republik an filmhistorisch bedeutsamen Fronten
5 (ohne Add-ons)	**Infanterie-Klassen:**	24 (geplant)
16 (ohne Add-ons)	**Anzahl Karten:**	16 (geplant)
35 (ohne Add-ons)	**Anzahl Vehikel:**	Mindestens 15 (geplant)
... Steuerung und Einstieg trotz der vielen Vehikel leicht fallen und der Spielwitz unwiderstehlich gut ist.	**Macht auch Zivildienstler schwach, weil ...**	... ein prominenter, aber fiktiver Science-Fiction-Konflikt moralisch leichter verdaulich ist als ein nachgespielter Zweiter Weltkrieg.
Viel! Große Auswahl an interessanten Mods und Karten aus der Fan-Gemeinde.	**Was macht die Community?**	Noch ein großes Fragezeichen – wie leicht will Lucas Arts es den Usern machen, mit der heiligen **Star Wars**-Lizenz rumzufummeln?
EA will bereits im Frühjahr mit dem offiziellen Nachfolger **Battlefield Vietnam** zurückschießen.	**„Ich spüre eine Erschütterung der Macht!"**	Wenn etwas den Makel des zu spät Gekommenen aufwiegen kann, dann ist es eine gut gemachte **Star Wars**-Umsetzung.
Panzer ... viele Panzer!	**„Ihr seid meine letzte Hoffnung":**	Gastauftritt von Obi-Wan Kenobi ist noch nicht bestätigt, Darth Vader hat bereits gebucht.



KRAFTPROTZ Gegen dieses Ungeheuer ist nicht mal der Raketenwerfer mit integrierter Minigun wirklich stark genug.

SCHWARZE MAGIE Mit seinen Zauberangriffen setzt uns der Necromancer ziemlich zu.

NEGATIV-OPTIK Auf den ersten Blick etwas befremdlich wirkt der Quad-Modus, in dem Sie vierfachen Schaden anrichten.

LEMMING-LIKE Wie die Lämmer zur Schlachtbank: Diese „Todesritter" sind nicht halb so gefährlich, wie sie aussehen, und lösen daher auch in Mengen keine Angstzustände aus.

UNTOT Zombies werfen mit Messern und Fackeln oder versprühen Spritzer ihres ätzenden Blutes.

Painkiller

Serious Sam auf Speed: **Painkiller poliert das simple Spielprinzip mit drastisch höherem Tempo**, größerer Bewegungsfreiheit und schicker Optik auf.

Knockin' on Heaven's Door: Nach einem schweren Autounfall klopft Daniel Garner an die Himmelspforte – und niemand öffnet. Gefangen in einer unheimlichen Zwischenwelt, begibt er sich auf die Suche nach den Gründen für seine Abfuhr und rettet ganz nebenbei die Welt vor furchtbaren Monsterscharen. Diese Alibi-Story um Himmel-Hölle-Racheengel ist in etwa so revolutionär neuartig wie das ganze Spielkonzept. Denn obwohl **Painkiller** anstelle von Königsgräbern durch schaurige Kathedralen und düstere Friedhöfe führt und das Gegnerrepertoire Zombies und Skelettritter statt Harpyien oder Wüstenungeheuern umfasst: Mit seinen ständig respawnenden Monsterhorden schlägt der geradlinige Ego-Shooter eindeutig in dieselbe Kerbe wie **Serious Sam**.

Ungewohnte Bewegungsfreiheit

Auch was den Einfallsreichtum der Missionsziele anbelangt, bekleckert sich Entwickler People Can Fly nicht gerade mit Ruhm: In jedem Level gilt es, alle Gegner aufzuspüren und umzunieten. Was **Painkiller** wirklich ausmacht, fällt erst nach einiger Eingewöhnungszeit auf: die große Vielfalt an Spezialbewegungen und damit verbunden das im Vergleich zu Weinbergschnecken-Abenteuern wie **Serious Sam** ungleich rasantere Tempo. Eine typische Spielszene macht's deutlich: Wir betreten einen offenen Platz und werden von rund 20 Zombies und einem besonders garstigen Necromancer attackiert. Bei **Serious Sam** oder **Will Rock** würde man gerade mal ein wenig hin- und herrennen und währenddessen draufhalten – hier katapultieren wir uns zunächst mit einem weiten Rocket Jump aus der Schusslinie und feuern im Flug Granaten. Drei flinke Bunnyhop-Runden mitten durch die Gegnerhorde später ist der Umkreis von Untoten gesäubert und wir ziehen weiter.

Inspiriert oder abgekupfert?

So cool und praktisch diese Special Moves auch sein mögen – innovativ sind sie nicht. Rocket Jumps und das „Bunnyhop" genannte, besonders schnelle Durch-den-Level-Gleiten hat id Software schon 1996 eingeführt. People Can Fly gibt sogar offen und ehrlich zu, vom Team des Technik-Gurus John Carmack inspiriert worden zu sein. Von Abkupfern kann man dennoch nicht sprechen, weil zum kurzweiligen Ego-Shooter-Vergnügen noch viel mehr gehört. So stammt beispielsweise die Grafik-Engine komplett aus eigener Feder. Wie leistungsfähig die PAIN-Routinen sind, zeigt einer der Endgegner (vergleiche Extrakasten „Unkaputtbar"): Sowohl der muskelbepackte XXL-Dämon als auch die Arena bestechen durch Details wie zerfetzte Flügel oder Säulen, die unter dem Gewicht des Riesen optisch imposant zerbröckeln. Spektakuläre Auswirkungen hat auch die Havok-Physik-Engine, bekannt aus Spielen wie **Max Payne 2** oder **Half-Life 2**. Treffen Sie einen Ghoul aus nächster Nähe mit einer durchschlagskräftigen Schrotflinte, so schleudert die Wucht der Kugeln ihn mehrere Meter durch die Luft. Fliegt er dabei etwa gegen eine Säule, wird er glaubwürdig verunstaltet. Natürlich steht es Ihnen auch offen, selbst Fässer, Säulen oder Statuen umzustoßen.

Singleplayer-Level zu platt

Als ähnlich wichtig wie eine ansprechende Grafik empfinden Shooter-Spieler ein durchdachtes Leveldesign – und zumindest im Einzelspielermodus hakt es da bei **Painkiller** noch etwas. Die Karten verwickeln den Spieler zwar geschickt in spannende Nahkämpfe, sind aber auf Dauer buchstäblich zu platt – in den beiden Einsätzen der uns vorliegenden Version haben wir keinen einzigen echten Ebenenwechsel erlebt. Multiplayer-Fans werden besser versorgt: Die bislang enthaltenen Arenen sind wunderbar offen gestaltet und ermöglichen erfahrenen Deathmatch-Spielern echte Mapkontrolle.

Unkaputtbar: Der dritte Zwischengegner



Dieser Gegner verfügt über erstaunliche Regenerationsfähigkeiten. Hat man ihn erledigt, bricht er einfach zur nächsten Ebene durch – und das zweimal nacheinander.



Die dritte Ebene: Der Teufel wird von Statuen geheilt und die kann man nur während des Heilvorgangs zerstören. Am Ende hat man ihn mindestens sechsmal geplättet.

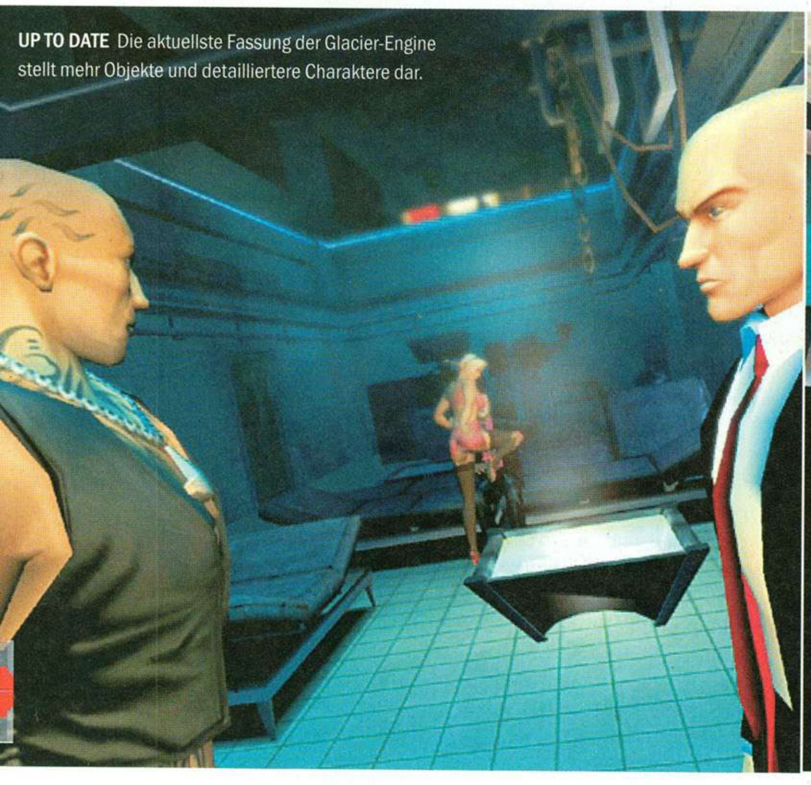
ERSTEINDRUCK

*Oh, wie war ich vom krötenlahmen Spielablauf in **Serious Sam** genervt – schnelle Action passt einfach nicht in ein an sich langsames Spiel. Dagegen gefällt mir der durchweg rasante Stil von **Painkiller** deutlich besser. Außerdem gilt vor allem im Mehrspielermodus nicht mehr der Grundsatz „Ich hab die dickere Wumme – ich gewinne", sondern: „Ich kann mich schnell und präzise durch den Level bewegen und treffe – deine Waffen sind nutzlos".* JUSTIN STOLZENBERG

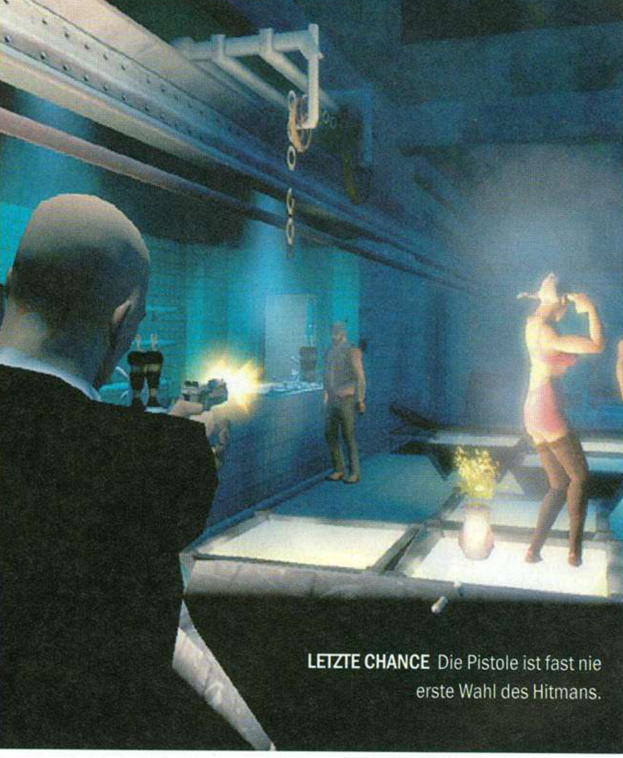
Entwickler .... People Can Fly
Anbieter...................... Dreamcatcher
Termin .... 1. Quartal 2004



Hitman: Contracts

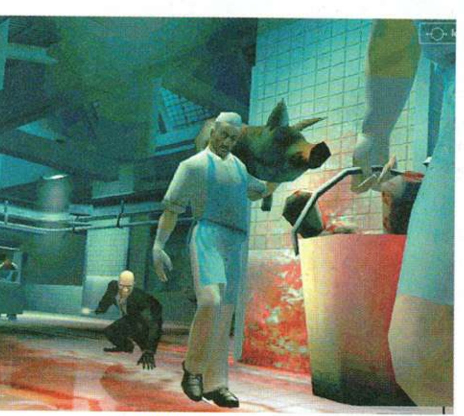


UP TO DATE Die aktuellste Fassung der Glacier-Engine stellt mehr Objekte und detailliertere Charaktere dar.



LETZTE CHANCE Die Pistole ist fast nie erste Wahl des Hitmans.

Die düstere Hitman-Episode 3 bringt mehr Entscheidungsfreiheit für den Spieler - und verrät so viel über 47s Vergangenheit wie nie zuvor.



KATZENGLEICH Unsichtbar huscht 47 durch die Fleischfabrik.

Das leise, metallische Klicken des Schlosses bricht die Stille und ein Schatten schlüpft durch den Türspalt – aber der Gangsterboss im Himmelbett schnarcht viel zu laut, um irgendetwas zu bemerken. Gewöhnliche Action-Helden würden nun einfach ihre Wumme zücken; 47 bevorzugt dahingegen für gewöhnlich elegantere Meuchelmethoden (Stichwort „Klaviersaite"). Die neueste **Hitman**-Folge setzt der mörderischen Freiheit die Krone auf: Während Aushilfsagent Sam Fisher Objekte allerhöchstens als Ablenkung einsetzen kann, sind Kissen, Flaschen oder Kabel in **Hitman 3** adäquate „Arbeitsmittel". In unserem Beispiel zweckentfremdet 47 ein flauschiges Daunenkissen – da bleibt dem Opfer wahlweise die Luft weg oder der Schuss wird schallgedämpft.

Düsterer Rückblick

Das dritte **Hitman**-Abenteuer beginnt in Paris: Nach einem Einsatz hat sich Auftragskiller Nummer 47 eine Kugel eingefangen. Schwer verletzt und von der Polizei gejagt, verkriecht sich der Hitman in einer billigen Absteige mitten im Pariser Rotlichtviertel. Draußen hallen die Schritte des anrückenden Sondereinsatzkommandos auf dem Pflaster – 47 sitzt in der Falle. Geschwächt vom steten Blutverlust fängt er an zu halluzinieren: Momente aus vergangenen Einsätzen im Auftrag der „Agentur" und Gesichter früherer Opfer tauchen unvermittelt vor seinem geistigen Auge auf. Solche Rückblenden bekommen Sie in **Hitman 3** noch häufiger zu Gesicht – eine clevere Methode, um Plotlücken der Vorgänger zu schließen. Überhaupt will Entwickler IO Interactive in **Contracts** eine wesentlich finsterere und unheimlichere Atmosphäre in Verbindung mit einer interessanteren Handlung kreieren und gewährt dazu endlich tiefere Einblicke in Psyche und Vergangenheit des Protagonisten.

Wer ist Nummer 47?



Was über die Identität und Vergangenheit von 47 bislang bekannt ist: Nummer 47 ...

- ... ist ein in Rumänien gezüchteter Klon, eigens geschaffen, um zur perfekten Kampfmaschine zu werden.
- ... hat keinen Namen. „Tobias Rieper" ist lediglich ein Deckname, den er einmal benutzt hat.
- ... konnte mit 29 Jahren aus dem rumänischen Labor ausbrechen.
- ... tötet seither im Auftrag der undurchschaubaren „Agentur".

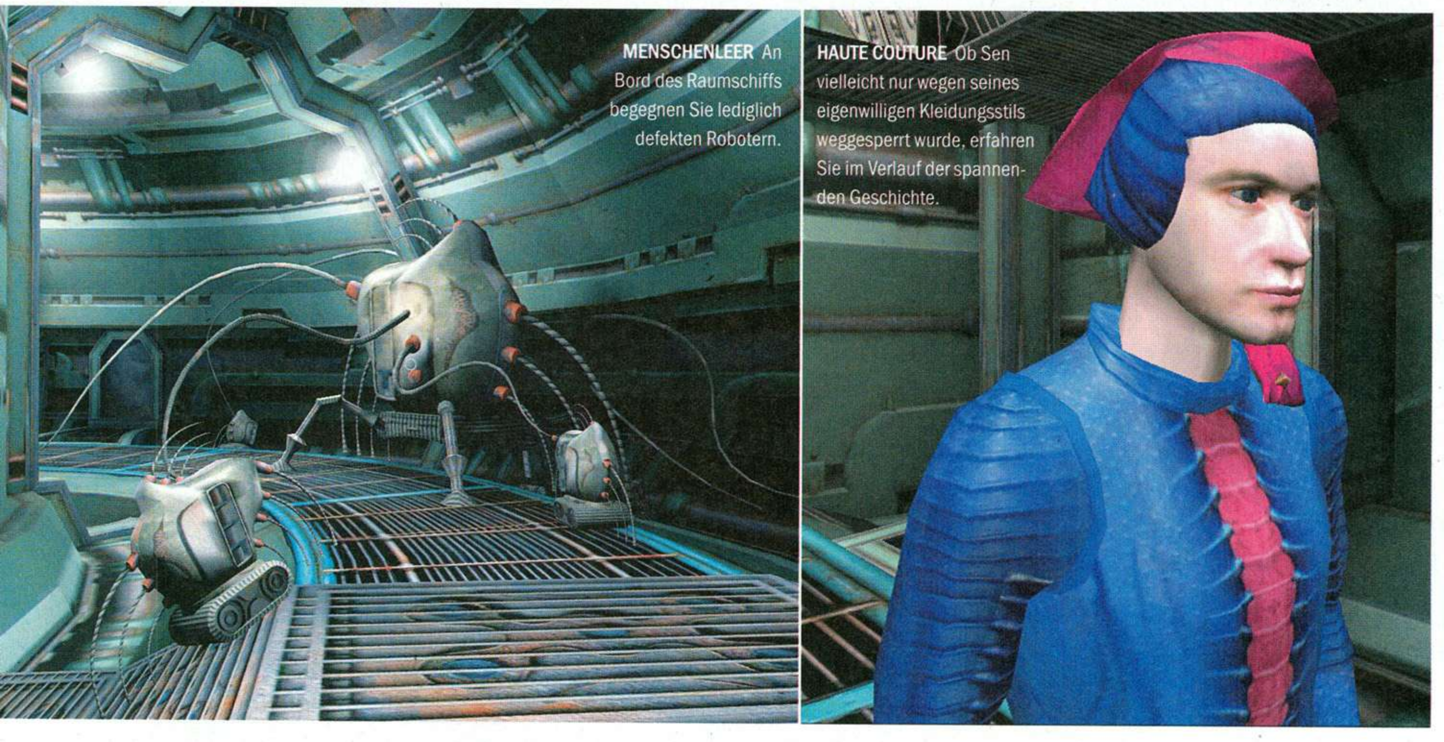
ERSTEINDRUCK

Auf die Rückblenden bin ich gespannt wie ein Flitzebogen: Wer steckt wirklich hinter der „Agentur" und wieso wird 47 seit Beginn seiner Killerkarriere überwacht? Auch die neu gewonnene spielerische Freiheit und das düstere Mystery-Thriller-Flair sagen mir zu. JUSTIN STOLZENBERG

Entwickler .... IO Interactive
Anbieter .... Eidos
Termin .... Frühling 2004


WO DAS PARADIES ENDET...

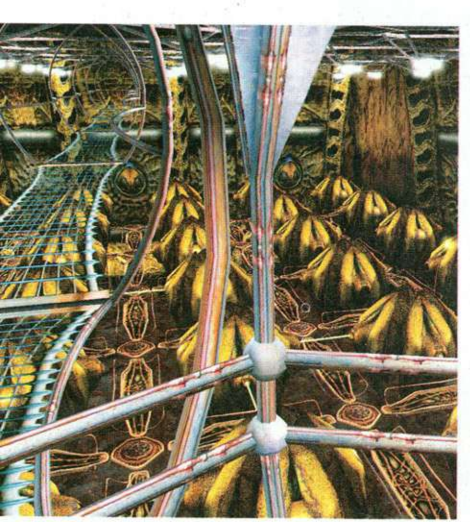
Schizm: Mysterious Journey 2



MENSCHENLEER An Bord des Raumschiffs begegnen Sie lediglich defekten Robotern.

HAUTE COUTURE Ob Sen vielleicht nur wegen seines eigenwilligen Kleidungsstils weggesperrt wurde, erfahren Sie im Verlauf der spannenden Geschichte.

Die NOLF-2-Engine soll's richten: Kann **der Schizm-Nachfolger verbliebene Adventure-Fans für sich begeistern?**



KOMPLEX An dieser Stelle gilt es, Lichtstrahlen umzulenken. Warum und wie Sie das machen, sagt Ihnen niemand.

Sie heißen Sen, sind aus einem 200-jährigen Kälteschlaf erwacht und auf einer Raumstation gefangen, die sich binnen 16 Tagen in interstellares Treibgut auflösen wird. Eine holographische Botschaft informiert Sen über den Stand der Dinge. Seine derzeitige Lage hat er offenbar selbst zu verantworten – soll er doch an der Auslöschung seines Heimatplaneten Schuld sein. Dummerweise erinnert sich der schlaftrunkene Schönling an nichts. Das klingt zwar wie ein Fall für Richterin Barbara Salesch, doch auf Justitia können Sie in dem menschenleeren Sternenkreuzer lange warten.

Egomanie

Deshalb machen Sie sich lieber daran, das Schiff zu erkunden. Während der Vorgänger die Bewegungsfreiheit des Spielers noch auf klassische 360°-Rundumsichten limitierte, durchstreifen Sie die Spielwelt von **Schizm 2** wie in einem Ego-Shooter. Dank der Jupiter-Engine aus **No One Lives Forever 2** zaubern die Designer ein stimmiges Science-Fiction-Ambiente auf Ihren Bildschirm, das an die surrealistischen Angstwelten eines H. R. Giger erinnert und zusammen mit dem dynamischen Soundtrack eine dichte Atmosphäre schafft. Adventure-Puristen dürfen jedoch aufatmen: Allein die Steuerung erinnert an ein Action-Spiel. Gut getimte Sprungeinlagen müssen Sie ebenso wenig absolvieren wie Balanceakte auf schmalen Stegen. Zur besseren Übersicht kündigt außerdem ein kleiner Pfeil Objekte in der näheren Umgebung an, mit denen Sie interagieren können – enervierende Objektsuche in der 3D-Welt entfällt.

Studierte erwünscht

Während der polnische Entwickler Detalion Software die Technik grundlegend überarbeitet hat, blieb das kritisierte Spielprinzip unangetastet. **Mysterious Journey 2** setzt wie bereits **Schizm** auf oftmals kryptische Schalterrätsel, deren Lösung sich aufgrund fehlender Hinweise meist erst nach exzessivem Einsatz des Trial&Error-Verfahrens erschließt. Kombinationsrätsel gab es in der uns vorliegenden Version dagegen kaum. Spieler, denen schnell der Geduldsfaden reißt, sind hier falsch.

ERSTEINDRUCK

*Schizm 2 sieht gut aus und steuert sich hervorragend. Leider kranken die Rätsel bisher noch an der gleichen Undurchsichtigkeit, die bereits **Schizm** in Kritiker- und Spielergunst scheitern ließ. Offenbar nur etwas für nervenstarke Fans des Vorgängers.* DAVID BERGMANN

Entwickler .... Detalion Software
Anbieter .... Flashpoint
Termin 31.03.2004

...UND DIE HÖLLE BEGINNT









www.farcry.de

«Besser als Half Life 2!» - PC Action















Aaagghh!

KOPFLOS Dieser Gigant kann gegen unser magisches Schwert und zwei Verbündete wenig ausrichten.

UNTER FEUER Im Laufe des Spiels finden Sie besonders mächtige Artefakte, beispielsweise den Drachenstab.



BULLET TIME Mit dem Zauberspruch „Time Warp" läuft das Geschehen in Zeitlupe ab.

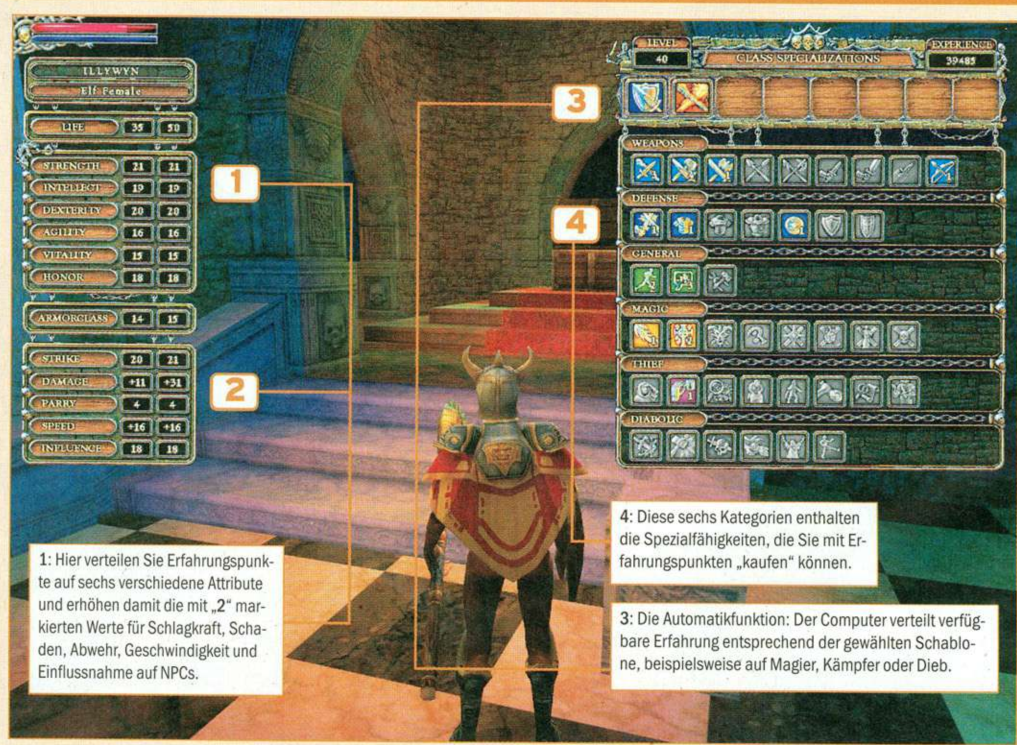


HIEB- UND STICHFEST Stichangriffe erhöhen die Reichweite, verursachen allerdings weniger Schaden beim Gegner.



LOSGERISSEN Mit diesem riesenhaften Troll haben auch fünf Kämpfer gleichzeitig Probleme.

So funktioniert die Charakterentwicklung



1: Hier verteilen Sie Erfahrungspunkte auf sechs verschiedene Attribute und erhöhen damit die mit „2" markierten Werte für Schlagkraft, Schaden, Abwehr, Geschwindigkeit und Einflussnahme auf NPCs.

4: Diese sechs Kategorien enthalten die Spezialfähigkeiten, die Sie mit Erfahrungspunkten „kaufen" können.

3: Die Automatikfunktion: Der Computer verteilt verfügbare Erfahrung entsprechend der gewählten Schablone, beispielsweise auf Magier, Kämpfer oder Dieb.

Dungeon Lords

Angespielt: Dungeon Lords von Wizardry-Entwickler D.W. Bradley will **Diablo-Action mit Gothic-Tiefgang** verknüpfen.

Ein etwas mulmiges Gefühl macht sich in unserer Magengrube breit, als wir vorsichtig in den bläulich-grün schimmernden Saal schleichen. Verlockend steht eine Holzkiste in dessen Mitte ... das riecht nach einer Falle. Behutsam öffnen wir die Truhe – und werden von einem Dutzend Untoter umzingelt. Jetzt heißt es schnell handeln: Wir zücken das Zauberbuch und beschwören zwei verbündete Elfenkrieger, danach wechseln wir mithilfe des Spruchs „Time Warp" in eine Art Bullet Time – so fällt es deutlich leichter, Hieben auszuweichen. Als der Kampf überstanden ist, hagelt es rollenspieltypisch Gold, Waffen, Schilde und Erfahrungspunkte.

Spieltiefe mit Komfort

Die Gewölbe in **Dungeon Lords** sind regelrecht überbevölkert: In fast jedem Raum lauern Scharen von Goblins, Druiden oder Skeletten. Wer jetzt ein „Diablo 3D" erwartet, liegt aber falsch: Das Entwicklerteam um **Wizardry**-Macher David W. Bradley misst „echten" Rollenspiel-Features genauso viel Bedeutung zu wie actionbetonten Kämpfen. Da wäre zum Beispiel die umfangreiche Charakterentwicklung: In einem übersichtlichen Menü investieren Sie gehortete Erfahrungspunkte in die Attribute Stärke, Intellekt, Geschicklichkeit, Ehre, Lebenskraft oder Beweglichkeit und erhöhen so die Widerstandsfähigkeit oder Durchschlagskraft. Zusätzlich spezialisieren Sie Ihren Charakter mit 41 Fähigkeiten in sechs Kategorien – etwa Angriff, Verteidigung oder Magie. Nahkämpfer trainieren beispielsweise den Umgang mit zwei Schwertern gleichzeitig, während Zauberer die Effektivität ihrer Sprüche mit „Göttliche Magie" steigern und Resistenzen gegen Magieangriffe ausbilden. Komfortabel: Alternativ zur manuellen Punkteverteilung können Rollenspiel-Neulinge und Unentschlossene auf Schablonen wie „Dieb" zurückgreifen; das Spiel wählt dann automatisch die idealen Talente für diese Klasse.

Zu Hülf, die Prinzessin ist fort

Was ein gutes Rollenspiel sein will, kommt natürlich nicht ohne eine komplexe Story mit den obligatorischen Verwicklungen um Freundschaft, Ehre und Verrat aus. **Dungeon Lords** beginnt mit einer Schreckensnachricht: Galdryn, ehrwürdiges Mitglied des Magier-Rats und Verbündeter des guten Königs Davenmor, ist tot – eine Verschwörung wird vermutet. Noch dazu steht eine Invasion des finsteren Lord Barrowgrim kurz bevor. Davenmor sieht nur noch einen Ausweg: Er verspricht dem Widersacher die Hand seiner Tochter, wenn der dafür seine Truppen abzieht. Es kommt, wie es kommen muss: Die Prinzessin erfährt davon und macht sich aus dem Staub. Ausgerechnet an diesem Abend treffen Sie – ahnungslos – im Gasthaus der Hauptstadt ein; erst im längeren Gespräch klärt der Wirt Sie über die verzweifelte Situation in der Stadt auf. Spontan machen Sie sich auf die Suche nach dem Herrscher – das Abenteuer geht los. Schon die ersten Spielminuten machen deutlich, dass das Stadtleben ähnlich dynamisch wie in **Gothic 2** verläuft. In der Nacht huschen zwielichtige Gestalten durch die Gassen und auf den Hauptstraßen patrouillieren verstärkt Wachen. Erst nach einigen Echtzeit-Stunden geht die Sonne auf und Sie treffen auch Passanten oder Händler. Ob Sie Informationen oder gar Aufträge erhalten, hängt neben Ihrem Verhalten übrigens auch von der Charakterklasse ab: Falls Sie sich für einen Mann entscheiden, werden Amazonen Ihnen reserviert gegenübertreten, während eine Elfendame ohne Zögern ins Lager eingeladen wird. Wie weit die Handlungsfreiheit geht, veranschaulicht folgendes Beispiel: In einem Teil der Burg ist ein Troll angekettet. Wenn Sie ihn nun zu piesacken beginnen, gerät er immer mehr in Rage und schafft es schließlich, seine Fesseln zu zerreißen – clevere Diebe können den darauf folgenden Tumult ausnutzen und „arbeiten".

Kämpfe à la Gothic

Das Kampfsystem erinnert ebenfalls an **Gothic**. Ihre Spielfigur beherrscht drei Attacken, die durch Betätigen der linken Maustaste mit einer Bewegungstaste ausgelöst werden. Zum Beispiel steht die Kombination „Seitwärts und Mausklick" für einen geschwungenen Hieb. Fliegende Gegner wie Riesenfledermäuse erledigen Sie mit dem Überkopfschlag (Rückwärts + Maustaste), während Skelette anfällig für Stiche (Vorwärts + Maustaste) sind.



REINGEFALLEN Die Kiste in der Raummitte war der Köder für einen Hinterhalt – jetzt macht sich ein Dutzend Untoter über den Helden her.

ERSTEINDRUCK

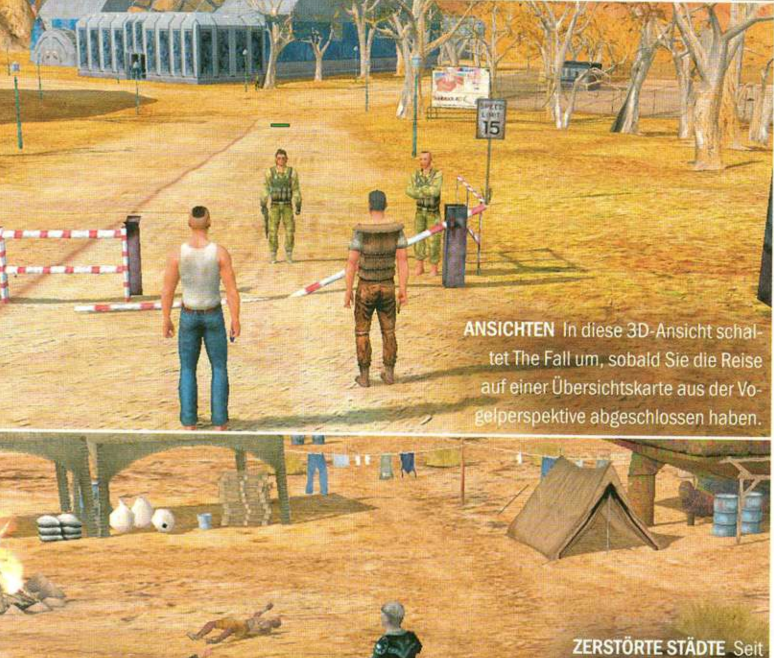
Dungeon Lords könnte das nächste Gothic werden – mir gefallen vor allem das leicht zugängliche Charaktersystem und die ungewöhnlich heftigen Kämpfe. Dass Levels und Figuren noch etwas eckig wirken, sehe ich den Machern angesichts des frühen Entwicklungsstadiums gerne nach. Zumindest die Magie- und Feuereffekte imponieren schon jetzt. JUSTIN STOLZENBERG

Entwickler .... Heuristic Park
Anbieter .... Crimson Cow
Termin .... 1. Quartal 2004

The Fall

Fallout 3 fällt aus, doch alle Hoffnung ist nicht verloren: Vielleicht entschädigt das Endzeit-Rollenspiel The Fall für diesen Verlust.

REALISMUS In der Welt von The Fall stehen rund 1.000 NPCs. Alle davon verfügen über einen realistischen Tagesablauf, der abhängig ist von der Uhrzeit im Spiel.



ANSICHTEN In diese 3D-Ansicht schaltet The Fall um, sobald Sie die Reise auf einer Übersichtskarte aus der Vogelperspektive abgeschlossen haben.

ZERSTÖRTE STÄDTE Seit der Katastrophe sind fast 30 Jahre vergangen. Mittlerweile sind einige Städte wieder halbwegs aufgebaut, aber meistens treffen Sie auf Ruinen.

Heutzutage sind Rollenspieler ganz schön verwöhnt. Da durchstreifen sie wundervoll stimmige Welten in **Gothic 2** und erleben in **Knights of the Old Republic** Cha:aktere, deren Persönlichkeit weit übers 08/15-Schema hinausreicht. Auf diesem Grundgerüst baut auch der deutsche Entwickler Silver Style (**Gorasul, Soldiers of Anarchy**) auf. Am Ende möchte sich **The Fall** mit Klassikern wie **Fallout** in einem Atemzug genannt hören.

Ausgangspunkt im postapokalyptischen Rollenspiel ist das Jahr 2083: Stürme haben nach einer Klimakatastrophe Städte niedergehen lassen, die Überlebenden fristen verstreut im Ödland ein klägliches Dasein. Das Faustrecht regiert. Ihre Rolle ist die des Trauernden und des Vergelters: Sie heuern beim „Government of the New Order" an, um den Tod Ihrer Familie zu rächen. In den Staaten Arizona, New Mexico und Texas schließen Sie Freundschaften mit zwölf Charakteren, lösen 150 Quests und verfolgen eine Story. Der Blickwinkel ist die Schulterperspektive.

Figuren für alle Fälle

Zu Beginn erdenken Sie einen Helden. Nationalität, Geburtsdatum und Wohnort sind Fakten, die bei der Identifikation helfen. Körperbau, Lebenserfahrung und Fertigkeitenwahl hingegen beeinflussen Ihre Attribute. „Kampfsport" erhöht Ihre Chancen in einer Schlägerei, „Medizin" hilft beim Verarzten, „Handwerk" verleiht McGyver-Fähigkeiten. Doch nicht alles ist Sonnenschein, manche Eigenschaften gehen mit Nachteilen einher. Eine geringe Körpergröße macht Sie nicht gerade zum charismatischen Profi-Droher, dafür geben Sie im Schussgefecht ein kleineres Ziel ab. Später haben Sie eine Person mit Ecken und Kanten geschaffen.

Ihren Rachefeldzug starten Sie nicht allein. Bis zu fünf Charaktere machen im Laufe des Abenteuers mit. Hier nennen die Entwickler

„THE FALL WIRD TROTZ DER KOMPLEXEN STORY FREI VON LOGISCHEN BUGS AUF DEN MARKT KOMMEN."



CARSTEN STREHSE ist Chef-Designer von The Fall.

PC Games: The Fall legt Wert auf eine erwachsene Story. Woher nimmst du die Ideen?

Strehse: „Werke, die ich mir ganz besonders genau angeschaut habe, sind die **Mad Max**-Filme, **Gothic 1** und **2**, **Fallout 1** und **2** sowie die Bücher von Tim LaHaye. Manchmal reichen aber auch tatsächlich die Tagesnachrichten. Allerdings kann die Inspiration durch all diese Klassiker ihres Genres die eigene Kreativität nicht ersetzen."

PC Games: Wie schätzt du die Textmenge von **The Fall** ein?

Strehse: „Ich kenne die Menge an Text sehr genau, sie ist mit der von **KOTOR** zu vergleichen. Wirklich umfangreiche Spiele erfordern natürlich einen hohen Aufwand. Wir haben sogar mehr Detailarbeit in die Profile der Spielercharaktere gesteckt als dies Bioware getan hat. Und zu der glaubwürdigen filmischen Umsetzung von **The Fall** gehört natürlich auch eine Komplettvertonung, keine Frage."

PC Games: Rollenspiele sind ziemlich fehleranfällig. Wie anspruchsvoll ist das Bug-Testing von **The Fall**?

Strehse: „Wir haben bereits vor einiger Zeit mit den Tests begonnen und mehrere Monate Entwicklung dafür eingeplant. Dementsprechend wird **The Fall** trotz der komplexen nichtlinearen Story auch frei von logischen Bugs auf den Markt kommen. Technische Probleme sind durch die rasante Entwicklung im Hardwarebereich natürlich die Achillesferse jedes PC-Spiels. Um hier ganz sicherzugehen, haben wir zusätzlich zu unseren eigenen Tests externe Firmen beauftragt, die sich auf die technische Produktanalyse spezialisiert haben."

PC Games: Die Welt ist nach einer Naturkatastrophe verwüstet. Du gehörst zu den letzten Überlebenden. Was wäre deine Rolle?

Strehse: „Interessante Frage, hoffentlich nicht die des Verhungernden! Da ich ein positiv denkender Mensch bin, würde ich mich sicherlich recht schnell mit dem Wiederaufbau beschäftigen. Die Gründung einer Gemeinde und der Aufbau einer Enklave wäre sicherlich eine reizvolle Aufgabe."

PC Games: Vielen Dank für das Interview, Carsten.

KOTOR als Vergleich: Die Party-Mitglieder sind nicht leere Hüllen, sondern gefüllt mit Eigenheiten. Da ist zum Beispiel Vasquez, der keine Gelegenheit auslässt, andere zu provozieren. Oder die 14-jährige Storm, die wie Mission aus dem **Star Wars**-Rollenspiel sofort einschnappt, wenn man sie wie das Kind behandelt, das sie ist. Aus den Hintergrundgeschichten Ihrer farbenfrohen Helfer ergeben sich zudem Quests, die den Spielablauf in eine andere Richtung lenken.

Postapokalyptische Gefechte

Die Welt von **The Fall** ist bevölkert mit Räubern, Mutanten, fanatischen Sektenanhängern und Monstern. Kommt es zum Gefecht, pausiert das Spiel automatisch – man kennt das ja aus den Bioware-Vorbildern. Dann ziehen Sie doppelläufige Schrotflinten und Colts, Flammenwerfer und Schnellfeuergewehre und geben per Knopfdruck den Startschuss. Gekämpft wird anschließend in Echtzeit, bis Sie die Zeit erneut anhalten oder dem Programm sagen, wann dies automatisch geschehen soll. Auch das Kampfsystem ähnelt dem aus **KOTOR**. **The Fall** möchte die besten Elemente der besten Rollenspiele verbinden, auf dass daraus ein vorzügliches Endzeit-RPG heranwächst. Im März stellt sich heraus, ob's geklappt hat.

ERSTEINDRUCK

*Die 3D-Grafik gefällt mir sehr gut und das Konzept ist genau abgestimmt auf die Wünsche heutiger Rollenspieler. **The Fall** ist mein persönlicher Geheimtipp – ich freue mich aufs nächste Endzeit-Rollenspiel.* THOMAS WEISS

Entwickler .... Silver Style
Anbieter .... Noch nicht bekannt
Termin .... März 2004



DER MOND SCHAUT ZU In The Fall gibt es einen realistischen Tag-und-Nacht-Wechsel, grafisch hübsch inszeniert.

Colin McRae **Rally 4**

Das ist neu:

- Setup bei Einzelstages wieder einstellbar
- Präzisere Lenkradsteuerung
- Hübschere Flora am Streckenrand
- Editor für eigene Rallys
- Netzwerk- und Online-Option für bis zu acht Spieler
- Meisterschaft nicht mehr nur in Colins Auto
- Testarena-Modus: Freispielen neuer Tuningteile
- Sechs zusätzliche Autos, inklusive Gruppe-B-Fahrzeugen

FORDERND In Colin 4 driftet es sich merklich realistischer, weil die „magische" Drehachse entfernt wurde.

Willkommen im schmutzigsten Geschäft der Welt: Colin McRaes vierter Ausflug in Staub, Schlamm und Schotter lockt mit **drastisch erhöhtem Umfang und getunter Fahrphysik.**


VIELFALT Die Meisterschaft darf endlich wieder mit allen Autos bestritten werden.

Drei, zwei, eins … Kickdown! Unser allradgetriebener Subaru Impreza macht einen Satz und prescht den schmalen Bergpfad mit 160 km/h hinab auf die erste Kurve zu. Ein beherzter Tritt aufs Bremspedal und leicht eingelenkt, schon schliddern wir elegant – in die Botanik. Das hat allerdings weniger mit fehlendem Renntalent unsererseits zu tun, als mit einer drastischen Änderung in **Colin McRae 4**: In den bisherigen Vertretern der Serie – wie in den meisten anderen Rennspielen auch – drehten sich die Autos um eine virtuelle Achse in der Wagenmitte. Das mag für Einsteiger angenehm sein, weil es sich beispielsweise nicht merklich auswirkt, wenn der rechte vordere Reifen weniger Grip hat als der hintere, fühlt sich aber auf Dauer schlichtweg unglaubwürdig an. Anders in Folge 4: Die gedachte Drehachse fällt weg – mit deutlich spürbarem Effekt. Das Fahrverhalten in **Colin 4** wirkt auf Anhieb besser und authentischer, aber auch anspruchsvoller – in Verbindung mit dem nach wie vor unerreicht detaillierten Schadensmodell bedeutet das anfangs eine Menge verbeultes Blech. Überdies hat Codemasters einen weiteren Kritikpunkt aufgegriffen: Endlich driften Nachwuchs-Colins auch im Meisterschafts-Modus wieder nach Herzenslust mit Mitsubishi Evo 7 & Co um die Wette; der Weltcup ist nicht mehr auf Colins Wagen (in diesem Jahr Citroën Xsara) beschränkt. Insgesamt umfasst der Fuhrpark 21 Dreckschleudern, sechs mehr als in **Colin McRae 3**; neben dem Peugeot 206 und VW Golf gehen auch vier der legendären B-Group-Fahrzeuge – etwa Lancia 037 oder Audi Sport Quattro – als besonderer Leckerbissen für Nostalgiker an den Start. Ebenfalls angekündigt: Der im Vorgänger schmerzlich vermisste Netzwerk- und Online-Modus. Bis zu acht Teilnehmer fahren in Meisterschafts- und Einzelrennen um die Wette; Ihre Gegner werden ähnlich wie Geisterautos beim Zeitrennen leicht transparent dargestellt. Der Clou: Jeweils zwei Spieler dürfen sich sogar verbünden und gemeinsam um Konstrukteurspunkte eifern.

ERSTEINDRUCK

*Mein persönliches Highlight: Die im Vergleich zum Vorgänger viel präzisere Lenkradsteuerung. Außerdem verheißt der vierte Teil mit einem integrierten Rally-Editor und der LAN-Funktion nach der ernüchternd geringen Vielfalt in **Colin 3** (gerade mal Etappenrennen und Meisterschafts-Modus) endlich wieder Spielspaß weit über die Karriere hinaus.*

JUSTIN STOLZENBERG

Entwickler .... Codemasters
Anbieter .... Codemasters
Termin .... März 2004



Best PC Game
Best Action Game



Top Games of E3







„DIE ATMOSPHÄRE IN CALL OF DUTY IST SO DICHT, DASS MAN SIE MIT EINEM MESSER SCHNEIDEN KANN."
—— *Gamestar 08/03*

„SEHR GUT! NOCH PACKENDER ALS EIN GUTER ANTI-KRIEGSFILM."
—— *PC Action 12/03*

CALL OF DUTY™

LIMITED EDITION MIT GRATIS-BONUS:

AUDIO-CD (SAMPLER AUSGEWÄHLTER MUSIC-TRACKS VOM SPIEL)
ARTBOOK, HOCHWERTIGE VERPACKUNG

24 INTENSIVE EINZELSPIELER-MISSIONEN IN 4 PACKENDEN KAMPAGNEN.

JETZT ERHÄLTLICH!

ACTIVISION.



PC CD ROM

TEST



Petra Fröhlich pf@pcgames.de

AUF DER FESTPLATTE: Afrika Korps, X 2, Fußballmanager 2004, Sacred
MULTIPLAYER-FAVORIT: C&C Generäle
EINSAME-INSEL-SPIELE: Fußballmanager 2004, C&C-Serie, Rollercoaster Tycoon 2 Gold
FREUT SICH AM MEISTEN AUF: Die Sims 2
AKTUELLER GEHEIMTIPP: Afrika Korps
GRÖSSTE ENTTÄUSCHUNG: Championship Manager 2004

Rüdiger Steidle rs@pcgames.de

AUF DER FESTPLATTE: Afrika Korps, Victoria
MULTIPLAYER-FAVORIT: Combat Mission 3
EINSAME-INSEL-SPIELE: Hearts of Iron, Populous, Sturmovik
FREUT SICH AM MEISTEN AUF: Söldner
AKTUELLER GEHEIMTIPP: Victoria
GRÖSSTE ENTTÄUSCHUNG: Combat Mission 3

STRATEGIE

Christian Müller cm@pcgames.de



AUF DER FESTPLATTE: Sacred, Breed, Battlefield Vietnam
MULTIPLAYER-FAVORIT: Rocket Arena 2, Rocket Arena 3
EINSAME-INSEL-SPIELE: Rocket Arena 2
FREUT SICH AM MEISTEN AUF: Thief 3
AKTUELLER GEHEIMTIPP: Beyond Good & Evil
GRÖSSTE ENTTÄUSCHUNG: Augustus

Dirk Gooding dg@pcgames.de

AUF DER FESTPLATTE: X2, NfS: Underground
MULTIPLAYER-FAVORIT: NfS: Underground
EINSAME-INSEL-SPIELE: X2, Medieval
FREUT SICH AM MEISTEN AUF: Far Cry
AKTUELLER GEHEIMTIPP: Etherlords 2
GRÖSSTE ENTTÄUSCHUNG: Sacred

ACTION

Thomas Weiß tw@pcgames.de

AUF DER FESTPLATTE: Diablo 2, DAoC: Trials of Atlantis
MULTIPLAYER-FAVORIT: Dark Age of Camelot: Trials of Atlantis
EINSAME-INSEL-SPIELE: Dark Age of Camelot: Trials of Atlantis
FREUT SICH AM MEISTEN AUF: Bill Ropers Geheimprojekt
AKTUELLER GEHEIMTIPP: Armed & Dangerous
GRÖSSTE ENTTÄUSCHUNG: Horizons

David Bergmann db@pcgames.de



AUF DER FESTPLATTE: C&C Generäle, Spellforce, Armed & Dangerous, NfS:Underground
MULTIPLAYER-FAVORIT: C&C Generäle: Stunde Null
EINSAME-INSEL-SPIELE: Day of the Tentacle, C&C Generäle, Spellforce
FREUT SICH AM MEISTEN AUF: Driv3r
AKTUELLER GEHEIMTIPP: Armed & Dangerous
GRÖSSTE ENTTÄUSCHUNG: Horizons

ABENTEUER

Justin Stolzenberg js@pcgames.de



AUF DER FESTPLATTE: Colin McRae 4, Sonic DX, Splinter Cell
MULTIPLAYER-FAVORIT: Live for Speed
EINSAME-INSEL-SPIELE: Pro Evolution Soccer 3, NfS: Underground, Live for Speed
FREUT SICH AM MEISTEN AUF: Dungeon Lords
AKTUELLER GEHEIMTIPP: Sonic Adventure DX
GRÖSSTE ENTTÄUSCHUNG: Urban Freestyle Soccer

Harald Wagner hw@pcgames.de

AUF DER FESTPLATTE: Need for Speed: Underground
MULTIPLAYER-FAVORIT: glTron, Need for Speed: Underground
EINSAME-INSEL-SPIELE: X 2: Die Bedrohung
FREUT SICH AM MEISTEN AUF: Deus Ex: Invisible War
AKTUELLER GEHEIMTIPP: Armed & Dangerous
GRÖSSTE ENTTÄUSCHUNG: Sacred

SPORT & RENNSPIEL



So testen wir

Der Wertungskasten

Auf einen Blick: Der Wertungskasten enthält alle Infos, die Sie für Ihre Kaufentscheidung benötigen.

Preis
Die unverbindliche Preisempfehlung des Herstellers. Der Preis fließt aufgrund der erheblichen regionalen Unterschiede grundsätzlich nicht in die Wertung ein.

Termin
Der offizielle Verkaufsstart laut Anbieter

USK
Die Altersempfehlung der Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle: noch nicht bekannt, ohne Altersbeschränkung, ab 6 Jahren, ab 12 Jahren, ab 16 Jahren und ab 18 Jahren.

Zielgruppe
Diese redaktionelle Einschätzung bezieht sich neben dem durchschnittlichen Schwierigkeitsgrad auch auf Anspruch und Spieltiefe.

Schwierigkeitsgrad
Welche Optionen stellt das Spiel zur Verfügung? Schwierigkeitsstufen, individuelle Anpassung?

Testcenter: Prozessor
Der Startpunkt des Performance-Balkens gibt die Mindestkonfiguration des Herstellers an. Am Farbverlauf lässt sich ablesen, wann das Spiel akzeptabel läuft (bei Vollton Gelb) und ab welcher CPU eine optimale Spielbarkeit erreicht wird (ab Vollton Grün).

Testcenter: Arbeitsspeicher
Anhand der Farbe sehen Sie auf einen Blick, ob das RAM Ihres PCs ausreicht, um diesen Titel in akzeptabler oder optimaler Qualität spielen zu können.

Testcenter:
Mit welcher Spiele-Performance können Sie mit Ihrer Grafikkarte rechnen? Die Klasse finden Sie anhand der Tabelle auf der gegenüberliegenden Seite heraus.

Pro & Contra
Die wichtigsten positiven und negativen Aspekte, die in der Test-Prozedur aufgefallen sind und die Wertung am maßgeblichsten beeinflussten.

Einzelwertungen
Die Wertungen für Grafik, Sound, Steuerung, Atmosphäre, Spieldesign und Mehrspieler werden genau aufgeschlüsselt; bei großen Tests erläutert die Rubrik „Im Wettbewerb“ im Testcenter das Zustandekommen dieser Werte.

TESTURTEIL
FREELANCER

86

ENTWICKLER Microsoft	**ANBIETER** Microsoft
PREIS Ca. € 45,-	**TERMIN** 18. April 2003
USK Ab 12 Jahren	**SPRACHE** Deutsch

ZIELGRUPPE
Einsteiger, Fortgeschrittene

SCHWIERIGKEITSGRAD
Nicht einstellbar: Mittel

MEHRSPIELER
Einzel-PC: 1 Netzwerk: 128
Internet: 128 1 Sp./Packung

TESTCENTER Tech. unmöglich / Unzumutbar / Akzeptabel / Optimal
Prozessor in Megahertz: 500 1.500 3.000
Arbeitsspeicher: 128 MB | 256 MB | 512 MB | 1.024 MB
Grafik-Chip-Klassen: Klasse 1 | Klasse 2 | Klasse 3 | Klasse 4

PRO & CONTRA
+ Sehr bequeme Steuerung
+ Spannende Hintergrundgeschichte
+ Abwechslungsreiche Grafik
+ Sehr gute Gegner-KI
− Eintönige Missionen

GRAFIK	88%
SOUND	87%
STEUERUNG	94%
ATMOSPHÄRE	83%
SPIELDESIGN	82%
MEHRSPIELER	84%

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **STARLANCER** oder **AQUANOX 2** mochten.

Vergleichbare Spiele
In dieser Empfehlung gibt die Redaktion vergleichbare Genre-Konkurrenten an, aber auch Spiele mit ähnlicher Thematik.

Spielspaß-Wertung
Die große Wertung unseres Testurteils gibt die Punktzahl des Einzel- oder Mehrspielermodus an. Je nach Ausrichtung des Spieldesigns steht die Bewertung der Einzelspieler- oder Multiplayer-Variante im Vordergrund. Die jeweils andere Spielvariante wird am Fuß des Testurteils bewertet.

Wertungs-Philosophie

Um ähnliche Spiele miteinander vergleichen zu können, teilt PC Games jedes Spiel in eines von 20 gängigen Genres ein (siehe Top 100 im Einkaufsführer). Jedes getestete Spiel kann maximal 100 Punkte erreichen; diese feine Staffelung ist deshalb möglich, weil die Wertungen nicht von den Geschmäckern eines einzelnen Testers abhängen, sondern im Rahmen einer Redaktionskonferenz entschieden werden. Dadurch ist größtmögliche Objektivität gewährleistet.

> 90%
Die uneingeschränkte Empfehlung der Redaktion: Nur Referenz-Spiele, die in ihrem Genre neue Maßstäbe setzen, werden mit einem „90er“ gewürdigt. Vorausgesetzt werden: erstklassige Grafik, präzise und komfortable Steuerung, sehr guter Sound, durchdachtes Spieldesign, glaubwürdige Atmosphäre. Dieses brillante Spiel müssen Sie einfach haben!

> 80%
Hervorragender Titel, den wir allen Fans des jeweiligen Genres uneingeschränkt zum Kauf empfehlen können. Wem das Beste gerade gut genug ist und wer großen Wert auf Qualität legt, ist damit sehr gut beraten.

> 70%
Die zweite Liga – im besten Sinne des Wortes „gute“ Spiele mit Schwächen in einzelnen Disziplinen. Dank besserer Alternativen keine Muss-Titel, aber zum Budget-Tarif empfehlenswert.

> 60%
Mehr gut gemeint als gut gemacht: Wenn Sie die Thematik des Spiels interessiert und Sie kleinere und größere Mängel verzeihen, kommt dieser „befriedigende“ Titel unter Umständen für Sie infrage.

> 50%
Gerade noch ausreichend: Angesichts grober technischer Mängel oder spielerischer Durchhänger ist hier allerdings große Leidensfähigkeit vonnöten. Qualitätsbewusste Spiele-Kenner machen einen großen Bogen.

< 50%
Ersparen Sie sich (und Ihrem Geldbeutel) diesen spielerischen Reinfall: Buchstäblich mangelhafte Spiele unter 50 % Wertung gefährden Ihre gute Laune und sollten daher konsequent ignoriert werden.

TESTCENTER

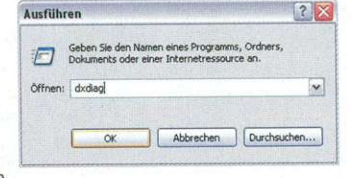
Verlässliche Infos frisch aus dem PC-Games-Testlabor: In drei einfachen Schritten erfahren Sie detailliert, ob und wie die neuesten PC-Spiele auf Ihrem System laufen.

Jedes Spiel stellt individuelle Anforderungen an Ihren PC – mal kommt es auf die Grafikkarte an, mal zählt reine Prozessorleistung und viele Spiele wiederum fordern jede Menge Hauptspeicher. Beispiel **Gothic 2**: Mit einem Pentium 4 3.06 GHz und einer Geforce4 Ti-4600 ruckelt das Spiel bei nur 256 MByte RAM erbärmlich. Weil das schwächste Glied in der Kette den Rest ausbremst, haben wir genau dieses Prinzip in unserem neuen Testcenter berücksichtigt. Anstelle schwammiger Aussagen bekommen Sie bei uns also ganz konkrete Informationen über die Performance eines Spiels mit nahezu jeder Hardware.

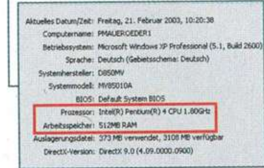
Die Vorteile:

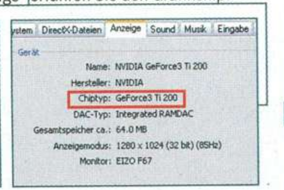
- Anders als bei anderen Magazinen erfahren Sie nicht nur, dass ein Spiel ruckelt, sondern auch warum. Sie erkennen, woran es wirklich hakt.
- Ganz wichtig: Sie erfahren sofort, ob und in welchem Ausmaß sich die Performance bei welcher Hardware-Aufrüstung verbessert.
- Alle gängigen PC-Systeme werden abgedeckt.
- Das System berücksichtigt drei verschiedene Detailstufen sowie die drei wichtigsten Auflösungen in 32 Bit.

Schritt für Schritt:
Zunächst müssen Sie herausfinden, mit wie viel MHz Ihr PC getaktet ist und welcher Chip auf der Grafikkarte sitzt. Falls Sie das nicht ohnehin wissen, geht das am einfachsten mit DXDiag, dem Diagnose-Programm von DirectX:



1. Auf den Windows-„Start"-Button klicken und „Ausführen" wählen.
2. „Dxdiag" eintippen und mit „OK" bestätigen (falls Dxdiag nicht gefunden wird, durchsuchen Sie Ihre Festplatte mithilfe der Suchen-Funktion nach diesem Programm).
3. Auf der Karteikarte „System" finden Sie Prozessor samt Takt sowie den Hauptspeicher, unter „Anzeige" erfahren Sie den Grafikchip.





In jedem der drei Abschnitte signalisieren die gängigen Ampelfarben, ob Sie mit einer unzumutbaren (rot), akzeptablen (gelb) oder hervorragenden Performance (grün) zu rechnen haben.

1. PROZESSOR

Entscheidend für: Levelgeometrie, detaillierte Modelle und Levelobjekte wie Bäume usw., künstliche Intelligenz, Spiel-Physik, Partikel-Effekte, Auflösung in 2D-Spielen

Anhand der Farbskala können Sie die Performance für jede Detailstufe (minimal, mittel, maximal) ablesen. Achtung: Auch wenn verschiedentlich etwas anderes behauptet wird: Der Prozessor hat in 3D-Spielen nichts mit der Auflösung zu tun – dafür ist die Grafikkarte zuständig. Der 3D-Beschleuniger allein berechnet die ganzen bunten Pixel, aus denen sich letztendlich das Bild auf dem Monitor zusammensetzt. Daher sind Aussagen, man bräuchte für eine hohe Auflösung einen schnellen Prozessor, grundsätzlich falsch. Um bei unseren Prozessor-Tests eine Verfälschung der Ergebnisse seitens der Grafikkarte/Auflösung auszuschließen, bilden 800x600 oder 1.024x768 Bildpunkte in Verbindung mit einer schnellen Radeon 9700 Pro die Basis für unsere Messungen.

2. GRAFIKKARTE

Entscheidend für: Auflösung, Farbtiefe, Texturqualität, Spezialeffekte wie Rauch, Nebel, Explosionen, Kantenglättung, anisotroper Filter

PC Games teilt alle gängigen Grafik-Chips in vier Leistungsklassen ein. Wenn Sie einmal die Klasse Ihrer Grafikkarte kennen (siehe Tabelle), können Sie schnell herausfinden, welche Auflösungen möglich sind. Detail-Schalter für Partikeleffekte oder Leveldetails reduzieren in der Regel die Rechenlast für den Prozessor, nicht aber für die Grafikkarte. Deshalb gehen wir bei den Grafikkarten immer von maximalen Details in puncto Texturqualität/Texturauflösung aus und haben Features wie Detailtexturen grundsätzlich aktiviert.

KLASSE 1 DIE MINIMAL-AUSSTATTUNG	KLASSE 2 DIE STANDARD-KARTEN
Geforce256, Geforce2-Serie, Geforce4-MX-Serie, Kyro 1/2, Radeon 7000/7200/7500	Radeon 8500/9000/9100 Geforce3 Ti-200/500 Geforce FX 5200/5200 Ultra
KLASSE 3 DIE PROFI-LIGA	**KLASSE 4 DIE HIGH-END-PLATINEN**
Geforce4 Ti-Serie Radeon 9500/9600/9600 Pro Geforce FX 5600/5600 Ultra	Radeon 9500 Pro/9700/9700 Pro Radeon 9800/9800 Pro Geforce FX 5800/5800 Ultra Geforce FX 5900/5900 Ultra

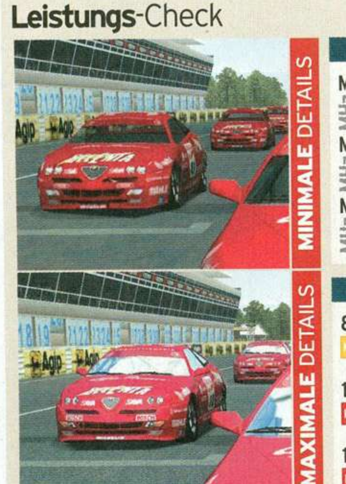
3. RAM

Entscheidend für: Dauer der Ladezeiten, hohe Auflösungen, hochauflösende Texturen, Animationen

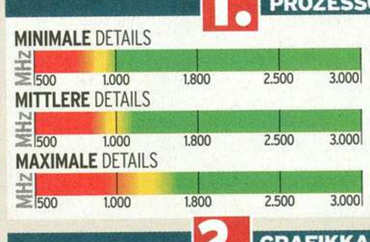
256 MByte Hauptspeicher sind Standard und werden von einigen Spielen sogar zwingend vorausgesetzt. Besonders beim Einsatz von Windows XP empfehlen wir Ihnen den Einsatz von 512 MByte Hauptspeicher. Zurzeit sind die Speicherpreise sehr niedrig – Aufrüsten ist also nicht so teuer.

Leistungs-Check

WAS IST WAS? Technisch unmöglich (blau) · Unzumutbar (rot) · Akzeptabel (gelb) · Optimal (grün)



1. PROZESSOR



Das lang erwartete Renn-Epos **DTM Race Driver** benötigt ein ordentlich abgestimmtes System, damit Sie flüssig durch alle Kurven kommen. Sowohl Grafikkarte als auch die CPU beeinflussen die Spielperformance. Ab 1.400 MHz liefert der Prozessor in **Race Driver** eine ordentliche Leistung ab, mit mehr als 1.800 MHz läuft das Spiel auf Ihrem Rechner optimal. Um mit weniger als 1.400 MHz flüssig spielen zu können, müssen Sie „Verwischte Bewegungen" deaktivieren und die „Entfernungsgrafik" vermindern.

2. GRAFIKKARTE

Auflösung	Klasse 1	Klasse 2	Klasse 3	Klasse 4
800 x 600, 32 BIT FARBTIEFE	gelb	gelb	grün	grün
1.024 x 768, 32 BIT FARBTIEFE	rot	gelb	grün	grün
1.280 x 1.024, 32 BIT FARBTIEFE	rot	rot	gelb	grün

KLASSE 1	KLASSE 2
Geforce256, Geforce2-Serie, Geforce4-MX-Serie, Kyro 1/2, Radeon 7000/7200/7500	Radeon 8500/9000/9100, Geforce3 Ti-200/500, Geforce FX 5200/5200 Ultra
KLASSE 3	**KLASSE 4**
Geforce4-Ti-Serie, Radeon 9500/9600/9600 Pro, Geforce FX 5600/5600 Ultra	Radeon 9500 Pro/9700 (Pro), Radeon 9800 (Pro), Geforce FX 5800 (Ultra), Geforce FX 5900 (Ultra)

Im echten Rennzirkus hat veraltete Technik nur wenig Aussichten auf einen vorderen Platz. Das gleiche Prinzip gilt auch bei **Race Driver**, da erst mit einer Geforce3 in 1.024x768 eine in jeder Situation flüssig spielbare Framerate erreicht wird. Besitzen Sie eine ältere Grafikkarte, sollten Sie die Auflösung auf 800x600 verringern. Ebenfalls sollte die Option „Verwischte Bewegungen" deaktiviert werden, **Race Driver** läuft dann knapp 40 Prozent schneller.

3. RAM

RAM	Bewertung
128 MB	gelb
256 MB	grün
512 MB	grün
1.024 MB	grün

Erst bei detailreichen Strecken zahlt sich Arbeitsspeicher über 256 MByte RAM aus. Mit weniger als 256 MByte kommt es zu kleinen Hängern während des Rennens.



Entscheidend ist immer die „schlechteste" Farbe. Beispiel: Wenn Ihre Grafikkarte lediglich „rot" abschneidet, hilft nur eine Aufrüstung – selbst dann, wenn Sie einen 3-GHz-PC mit 1.024 MByte Hauptspeicher Ihr Eigen nennen. Und sollte eines der drei Bauteile (CPU, Speicher, Grafikkarte) mit Gelb bewertet sein, so wird das Spiel auch nur „gelb", sprich akzeptabel, laufen.

Die Icons

Achten Sie auf die Hinweis-Symbole zu Beginn von Vorschau- und Testberichten:



Ab 18
Dieses Spiel ist für Kinder und Jugendliche unter 18 Jahren nicht geeignet.



Tipps & Tricks
Zu diesem Spiel finden Sie Cheats und/oder Komplettlösung in der Tipps-&Tricks-Rubrik.



Video
Auf Heft-CD/DVD: Videos zeigen Szenen direkt aus dem vorgestellten Spiel.



Demo
Bilden Sie sich ein eigenes Urteil: Spielbare Demoversion auf Heft-CD/DVD!



Patch
Ein Bugfix/Update auf der Heft-CD/DVD behebt Fehler und ergänzt Features.



Mehrspieler
Macht besonders zu mehreren Spaß – im Netzwerk oder online.



Online
Reines Online-Spiel – ein Internet-Zugang ist zwingend erforderlich.



Add-on
Bei dieser Zusatz-CD wird der Besitz des Basis-Programms vorausgesetzt.



Vorsicht, Bugs!
Die Verkaufsversion weist Fehler auf, die den Spielspaß beeinträchtigen.

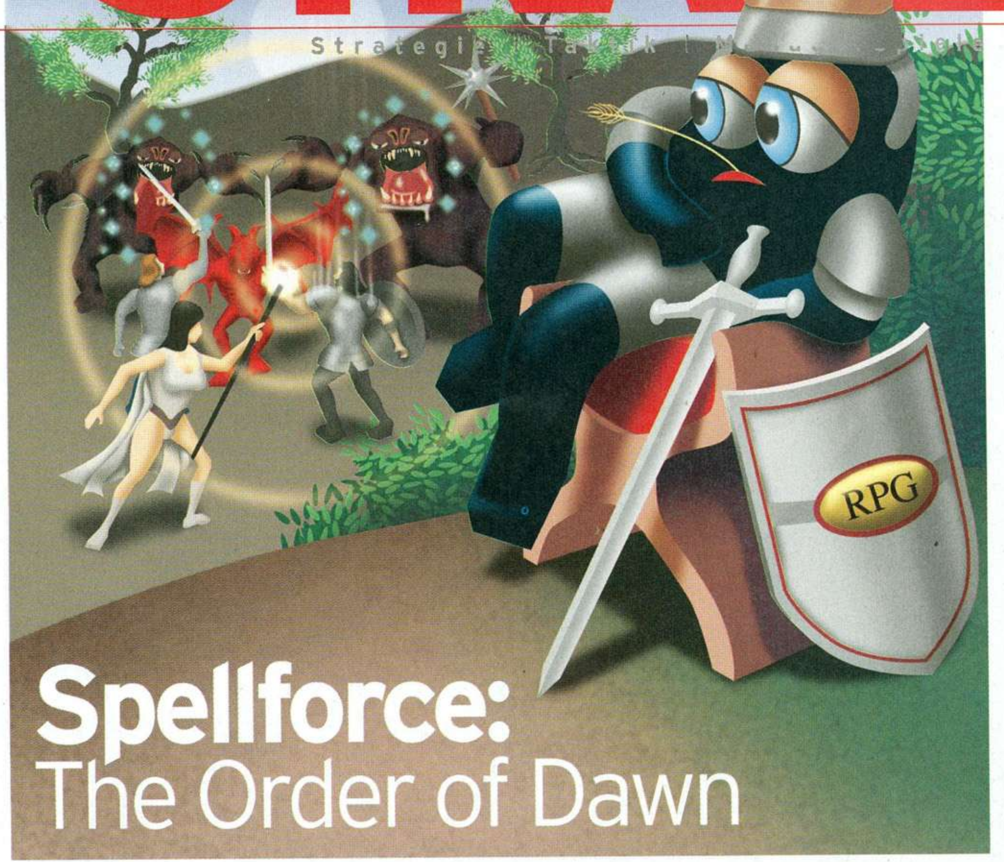


PC-Games-Award
Herausragende Spiele würdigen wir mit dem begehrten PC-Games-Award – und zwar unabhängig von der Gesamt-Wertung. Mit diesem Prädikat ausgezeichnete Titel bürgen für höchsten Spielspaß.



Spiel des Monats
Für das nach Meinung der Redaktion beste Spiel einer Ausgabe verleihen wir den „Spiel des Monats"-Award.

STRATEGIE



Spellforce: The Order of Dawn

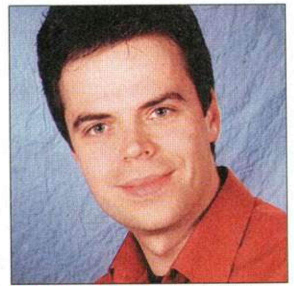
Experiment geglückt. Der gewagte Genremix aus Echtzeit-Strategie und Rollenspiel kommt bei den PC-Games-Lesern ausgesprochen gut an. Neben dem innovativen Spielkonzept werden vor allem die geniale Grafik sowie das riesige Fantasy-Universum gelobt. Etwas mehr versprach sich der Großteil der Befragten dagegen von Einheiten-KI und Mehrspielermodus. Letzterer enttäuscht mit zähem Spielablauf und scheitert in der Spielergunst deutlich an **Warcraft 3**.

FÜNF FRAGEN AN DEN ENTWICKLER

„Verbesserungen sind vor allem **im Bereich Multiplayer erforderlich.**"

PC Games: Wie zufrieden bist du mit **Spellforce**?

Volker Wertich: „Ich bin sehr zufrieden. Es gibt zurzeit nur wenige innovative Spiele, die neue Wege gehen und noch seltener ist es, wenn dies mit kommerziellem Erfolg verbunden ist. Wir freuen uns darauf, die Marke **Spellforce** weiter fortzusetzen und denken, dass ‚RPS' – also Role-Playing-Strategy – ein sehr interessantes Genre werden wird. Natürlich haben wir noch unzählige Ideen und Wünsche, unsere interne ‚Wishlist' umfasst mittlerweile über 200 Punkte, und viele Spieler geben uns weitere interessante Ideen."



VOLKER WERTICH ist Projektleiter von Spellforce.

PC Games: Auf welche Elemente bist du besonders stolz, was hätte verbessert werden können?

Volker Wertich: „Besonders gut gefällt mir die Atmosphäre, das intensive Spielerlebnis eines Strategiespiels in Third-Person und das Click&Fight- sowie das Charakter-Entwicklungs-System. Verbesserungen sind vor allem im Bereich Multiplayer erforderlich."

PC Games: Der Spieler muss mitunter lange Fußwege in Kauf nehmen. Warum habt ihr hier nicht mit mehr Seelensteine oder etwa Pferden Abhilfe geschaffen?

Volker Wertich: „Anfangs hatten wir in **Spellforce** nur in fünf Städten Seelensteine und man konnte mit diesen auch nicht reisen, sondern erschien dort nur nach seinem Tod wieder. Als wir dann 30 Seelensteine und die zusätzliche Reisemöglichkeit eingebaut hatten, dachten wir, das sei völlig ausreichend. Es sieht aber so aus, dass viele Spieler gerne noch kürzere Wege hätten und wir werden daher im nächsten Patch zusätzliche Seelensteine einbauen."

PC Games: Was sagst du zu der oft geäußerten, harschen Kritik an der künstlichen Intelligenz?

Volker Wertich: „In **Spellforce** gibt es neben den sechs Spieler-Rassen über 30 verschiedene NPC-Völker. Es war niemals geplant, dass wir für 36 Rassen einen Ressourcen- und Stadtaufbau durchführen. Darüber hinaus gibt es die so genannte Taktik-KI. Diese entscheidet, welche Aktion eine Figur im Kampf als Nächstes ausführt. Auf diese bin ich sehr stolz – sie ist erstklassig und ich kenne kein Echtzeit-Strategiespiel, welches in der Kampfhandlung besser agiert. Dies liegt daran, dass wir sehr umfangreiche Daten der Figuren analysieren, zum Beispiel weiß jede einzelne Figur, welche Figur ihr selbst und ihren Verbündeten kürzlich Schaden zugefügt hat und wägt vor dem Start einer Aktion auch genau Laufwege und Zweckmäßigkeit der Aktion ab. Als drittes gibt es die Strategie-KI. Diese entscheidet, wann sich feindliche Truppen zu einem Angriff entschließen, wo sie ‚scouten' und wo Truppen postiert werden. Die Strategie-KI ist gut, aber es gibt noch einige klare Verbesserungsmöglichkeiten, an denen wir arbeiten werden."

PC Games: Das erste Add-on ist bereits in Arbeit. Konzentriert ihr euch auf die Erweiterung der **Spellforce**-Welt oder sind bereits gänzlich neue Projekte in Planung?

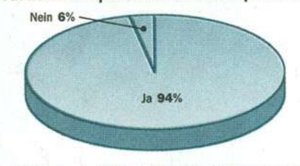
Volker Wertich: „Wir arbeiten zur Zeit am Add-on, welches neben einem neuen Spielmodus für Single- und Multiplayer auch eine neue Kampagne und neue Features bieten wird. Parallel denken wir natürlich auch an die fernere Zukunft, hier will ich aber noch nichts verraten."

So bewerten die PC-Games-Leser (in Schulnoten):

GRAFIK	
Animationen	2+
Grafik (Spielwelt, Effekte)	1-
SOUND	
Kommentare/Sprachausgabe	2
Musik	1-
Soundeffekte	2
SPIELDESIGN	
Steuerung	2+
Innovationen	1-
Einsteigerfreundlichkeit	2
Langzeitmotivation	1-
Ausgewogenheit des Schwierigkeitsgrades	2-
Mehrspielermodus	3-

Quelle: Umfrage unter 1.000 registrierten Usern von www.pcgames.de

Würden Sie Spellforce weiterempfehlen?



Quelle: Umfrage unter 1.000 registrierten Usern von www.pcgames.de

Das Urteil der PC-Games-Leser: Die Stärken und Schwächen

+
1. Fantastische Grafik
2. Innovativer Genre-Mix
3. Komplexe Charakter-Entwicklung
4. Lange Spieldauer
5. Spannende Story

–
1. Hohe Hardwareanforderungen
2. Unübersichtliches Inventar
3. Unausgereifter Mehrspielermodus
4. Schwache KI
5. Mitunter sehr lange Laufwege

Die Meinung der PC-Games-Leser:

FLORIAN SCHILD VON SPANNENBERG:
„**Spellforce** überzeugt auf ganzer Linie. Auch wenn der Mehrspielermodus ausbaufähig ist, so ist das Spiel doch aufgrund seiner innovativen Grundidee und der Umsetzung sehr empfehlenswert. Besonders gut gelangen die Verknüpfung von Rollen- und Strategiespiel sowie die Entwicklungsmöglichkeiten des Charakters."

STEFFEN WALLISER aus Hermaringen:
„**Spellforce** ist zwar grafisch top und bietet eine tolle Atmosphäre, krankt aber an einigen unverzeihlichen Schnitzern. Die KI weist extreme Mängel auf und die Sprachausgabe finde ich völlig daneben. Und da ein Skirmish-Modus sowie Editor fehlen, ist nur wenig Langzeitmotivation vorhanden."

DAVID FLAUSSE, Zivi aus Kirkel:
„Mit **Spellforce** gibt es nach langer Zeit wieder ein Spiel, das mich viel Zeit vor dem Bildschirm hat verbringen lassen. Die Charakter-Entwicklung als wichtiges Spielelement macht Spaß, sechs Rassen im Aufbaupart sorgen für Abwechslung. Da sehe ich auch gerne über kleinere Fehler hinweg."

DIETER HERBRECHT aus Bielefeld:
„Mich hat ein PC-Spiel selten so gefesselt. Die Mixtur aus Rollenspiel und Echtzeitstrategie funktioniert bestens. Die Laufwege nerven teilweise, aber die traumhafte Grafik begeistert dafür umso mehr. Für einen Nachfolger wäre eine feste Heldentruppe wünschenswert, die ähnlich **KOTOR** in die Handlung einbezogen wird."

VIDEO AUF DVD

X2: Die Bedrohung

Die totale Freiheit: In X2: Die Bedrohung sind Sie Groß-unternehmer oder Zerstörer-Kapitän - oder beides in einem.



Schöne Aussichten: Saya Kho

Auf die adrette Saya Kho trifft Julian schon in der zweiten Mission. Saya erweist sich im Spielverlauf als außerordentlich hilfreich und unterstützt Julian in Raumkämpfen mit ihrem Jäger oder vermacht ihm einen nützlichen Sprungantrieb.



Wenn sich ältere Semester über ihre Lieblings-Computerspiele von damals unterhalten, fällt ein Name mit absoluter Sicherheit: **Elite**. Die Weltraum-Handelssimulation (siehe Extrakasten) ging weltweit mehr als eine Million Mal über die Ladentheke und begeisterte so gut wie jeden, der damals einen Commodore C64 plus Joystick besaß. Egal ob als eifriger Händler, Bergbau-Unternehmer, kaltschnäuziger Söldner oder eine Mischung aus all dem – in **Elite** genoss man die totale Freiheit. Dieses geniale Spielprinzip wurde in den vergangenen Jahren zwar oft kopiert, aber bislang nie erreicht. Auch **Freelancer** scheiterte: Die Mischung aus Handel und Action gelang recht gut, doch nach dem Durchspielen der Einzelspieler-Kampagne gab es einfach nichts mehr, was man noch „zu tun" hatte.

In **X2: Die Bedrohung** – so viel steht fest – gibt es immer was zu tun. Denn der Mix aus Weltraum-Shooter und knallharter Wirtschaftssimulation ist das erste PC-Spiel, das neben einer Einzelspieler-Kampagne mit netter Story auch das einzigartige Flair von **Elite** wiederbelebt. Handeln, Kämpfen und Erforschen stehen im Mittelpunkt … und Sie bestimmen ganz alleine, auf welchem dieser drei Spielelemente der Schwerpunkt liegt. Selbst die Einzelspieler-Kampagne ist optional – ob und wann Sie mit den Storymissionen fortfahren, ist Ihre freie Entscheidung. Sogar ein eigenes Wirtschaftsimperium mit Dutzenden Fabriken, Transport- und Kriegsschiffen in einem Endlosspiel à la **Anno 1503** kann man aufbauen, ohne jemals eine Mission zu spielen. So viel steht fest: Es gibt derzeit nur wenige Spiele auf dem Markt, die einem so viele Möglichkeiten und Freiraum lassen wie **X2: Die Bedrohung**.

Keine Überraschungen

Schon der Vorgänger **X: Beyond the Frontier** (Vollversion auf PC Games 10/03) hatte neben einem identischen, wenn auch weniger ausgereiften Spieldesign eine kleine Story zu bieten. Die wird in **X2: Die Bedrohung** nun aufwendig fortgesetzt: Sie spielen Julian Gardna, den verschollenen Sohn von Kyle Brennan, der Hauptfigur aus Teil 1. Julian steckt in Schwierigkeiten. Bei dem Versuch, mit seinem Kumpel Bret ein Raumschiff zu klauen, werden beide erwischt und eingebuchtet. Monate später lässt man ihn plötzlich frei – mit der Auflage, sich bei dem Argonen-Kommandanten Ban Danna zu melden. Nach einem kurzen Gespräch mit Danna kriegt Julian ein kleines

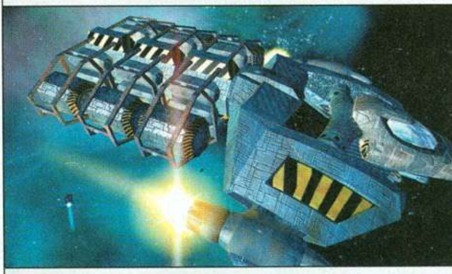
CO-PILOT Obwohl wir an Bord unserer Korvette sind, können wir den Nova-Jäger über die kleine Cockpit-Ansicht (rechts oben) steuern.

MENÜ-GEFLÜSTER Einen Großteil Ihrer Zeit verbringen Sie vor Tabellen wie dieser und kontrollieren Ihre Fabriken.

So spielt sich X2

HANDELN

Wer zumindest langfristig ein Vermögen anhäufen will, kommt um eine Karriere als Händler nicht herum. Allein hier bietet **X2** dank der enormen Menge an Gütern (insgesamt 68, darunter Silizium, Kleidung, Nahrung, Computerteile) und den dazugehörigen Produktionsstätten (Raffinerien, Bergwerke, Waffen- und Computerfabriken) wochenlangen Spielspaß.



KÄMPFEN

Vom Dogfight gegen gegnerische Jäger bis hin zu Schlachten zwischen Großkampfschiffen ist grundsätzlich alles möglich. Freilich nimmt der Weg vom kleinen Aufklärer-Piloten zum stolzen Kapitän eines Zerstörers viel Spielzeit in Anspruch



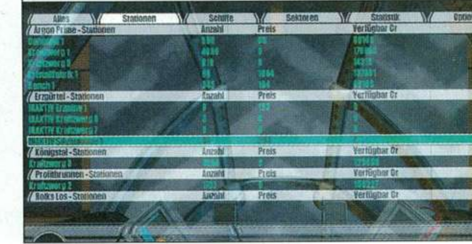
ERFORSCHEN & EROBERN

Anders als in **Freelancer** befinden Sie sich in einem riesigen Universum, unterteilt in ca. 140 Sektoren und zu jedem Zeitpunkt erforschbar. Acht Rassen, mit denen Sie handeln oder auch Krieg führen können, bevölkern die zahlreichen Planetensysteme.



GRÜBELN, ÄRGERN, FREUEN

Bis Sie sich einigermaßen in **X2** zurechtfinden, werden ein paar Stunden vergehen. Denn das Handbuch lässt viele Fragen offen, manche Funktionen findet man gar nur durch Zufall heraus. Auch die fummelige Steuerung in den Menüs, der schwerfällige Spielablauf zu Beginn des Spiels sowie viele, viele andere kleine Designfehler zerren an den Nerven. Trotzdem macht **X2** schon nach kurzer Zeit süchtig: Hier noch eine bessere Waffe, dort noch eine neue Fabrik ... und die schicke Argonen-Korvette für 6 Millionen Credits will man ja auch irgendwann mal haben.



Schiff (ein M5-Aufklärer) und darf gehen. Die Handlung erinnert fortan ein wenig an **Wing Commander: Prophecy**. Die ziemlich übel gelaunte Alien-Rasse Khaak (heißt wirklich so!) überfällt einzelne Sektoren der Galaxie und versetzt alle in Angst und Schrecken. Und wie das in einer klassischen Heldengeschichte eben so ist, liegt es an Julian Gardna und seinen Freunden Bret, Ban Danna und Saya Kho, die Invasion der Khaak abzuwehren.

Wie bereits erwähnt, können Sie jederzeit aus der Kampagne aussteigen und auf eigene Faust Ihr Glück versuchen. Wir empfehlen: Spielen Sie zunächst die ersten Missionen. Schon nach wenigen erledigten Aufträgen bekommen Sie von Saya Kho eh die Anweisung, sich ein wenig im Weltall umzusehen, zu handeln und für die kommenden Aufgaben besser auszurüsten. Die Handlung sollte man dann zu einem späteren Zeitpunkt mit einem stärkeren Schiff einfach wieder aufnehmen und von da an bis zum Schluss durchspielen. Denn neben ein paar wirklich sehenswerten Raumschlachten warten außerdem kleinere Überraschungen und Geschenke in Form von neuen Fliegern oder Ausrüstungsgegenständen – etwa ein Sprungantrieb – auf den Spieler, die man in **X2** immer gut gebrauchen kann.

Ohne Fleiß kein Preis

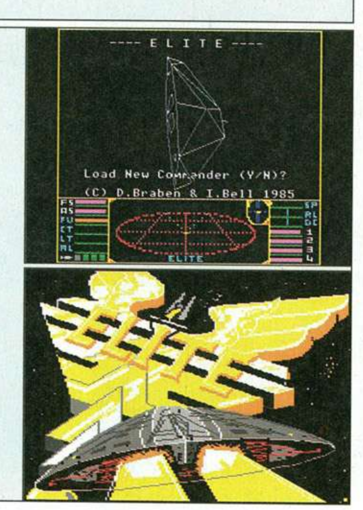
Das größte Problem in **X2** ist das liebe Geld: Man kriegt so gut wie gar nichts umsonst und man muss für alles die virtuelle Geldbörse zücken. Und da das Startkapital eher mickrig ausfällt, hat man gerade in den ersten Spielstunden kaum Kohle in der Tasche und spart sich neue Laser, Scanner und Raketen vom Mund ab. Glücklicherweise kriegt man nach der zweiten Mission einen kleinen Frachter geschenkt, mit dem man eine Karriere als Händler einschlagen kann, was aufgrund der akuten Geldnot dringend zu empfehlen ist.

Die ersten erwirtschafteten Moneten sollte man auch tunlichst nicht für neue Waffen oder Raketen ausgeben, sondern in eine eigene Fabrik stecken. Kauft man beispielsweise ein Sonnenkraftwerk, produziert dieses fortan beständig Energiezellen, die man äußerst gewinnbringend in dicht besiedelten Sektoren der Galaxie verkaufen kann. Die Sache hat nur mehrere Haken: Erstens sind Sonnenkraftwerke mit knapp 300.000 Credits zwar relativ günstig, allerdings muss man das Geld dennoch erst mal erwirtschaften. Zweitens benötigen Sonnenkraftwerke Kristalle als pri-

Das Original: Elite

X2 und dessen Vorgänger **X: Beyond the Frontier** sind nicht die ersten Spiele, die auf totale Handlungsfreiheit in einem riesigen Universum setzen. Das Original heißt **Elite** und ist mittlerweile fast 20 Jahre alt.

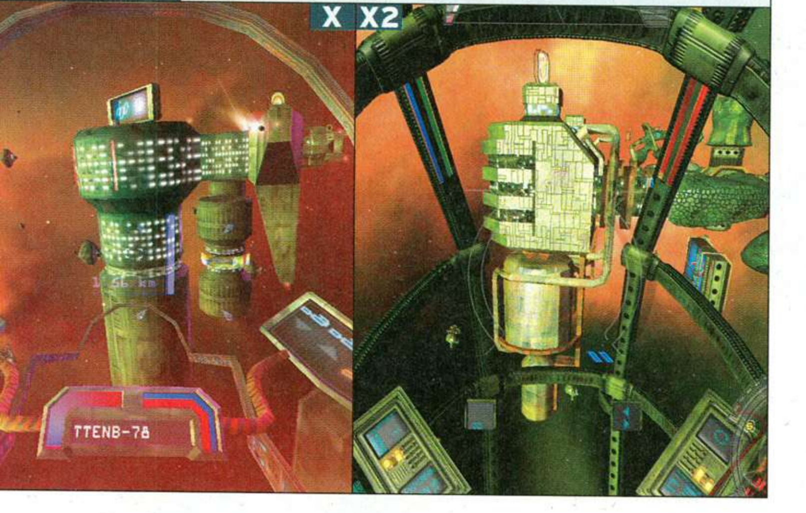
- David Braben und Ian Bell programmierten die Weltraum-Handelssimulation während ihres Studiums.
- Das Spiel erschien 1984 auf dem BBC-Micro-Heimcomputer, ein Jahr später auf dem Commodore C64. Weitere Portierungen, beispielsweise für den Amiga, folgten später.
- **Elite** war das erste Computerspiel mit damals revolutionärer 3D-Vektorgrafik.
- Es wurden zwei Nachfolger (**Frontier** und **First Encounters**) entwickelt, die allerdings nicht die Popularität des Originals erreichten.



X: Beyond the Frontier gegen X2: Die Bedrohung

Was sind die wichtigsten Unterschiede zum Vorgänger?

- Moderne 3D-Grafik dank Bump Mapping plus Echtzeitschatten
- Besser inszenierte Story
- Viele Zwischensequenzen
- Mehr Schiffe, Waffen, Sektoren etc.
- Dynamisch generierte Nebenaufträge



märe Ressource, um Energiezellen herstellen zu können. Das bedeutet, dass Sie wiederum mindestens zwei Frachter für einen vollautomatisierten Betrieb der Fabrik brauchen: ein Schiff, das Kristalle kauft, und ein zweites, das die Energiezellen verscherbelt.

Hört sich alles ziemlich aufwendig und dröge an, doch sobald die ersten erwirtschafteten Credits im Geldbeutel klingeln, schnappt die Motivationsfalle zu. Wie kann ich den Gewinn maximieren? Baue ich als Nächstes eine Kristallfabrik und versorge das Sonnenkraftwerk selbst mit dieser Ressource? Größere Fabriken wie Panzerungs- oder Waffenfabriken benötigen darüber hinaus fast immer mehrere Ressourcen, um beispielsweise Energieschilde oder Laser herstellen zu können. So muss man ganz genau hinschauen, wo man eine neue Fertigungsanlage platziert – die für den Betrieb notwendigen Zulieferer sollten sich schon im gleichen oder einem angrenzenden Sektor befinden. Auch besser als in **Freelancer**: Die Preise hängen von Angebot und Nachfrage ab und ändern sich stetig. Es gibt also keine ultimative Handelsstrecke, die den Wirtschaftspart irgendwann ad absurdum führt.

Im Schlaf Geld verdienen

Wenn man irgendwann eine Fabrik und Frachter zusammen hat, muss man sich glücklicherweise nicht mehr ums Tagesgeschäft kümmern. Sie können Ihre Transportschiffe nämlich mit Navigations- und Handelssoftware ausrüsten und ihnen Befehle wie „Kaufe/verkaufe Energiezellen zum besten Preis" geben. Nachdem man angegeben hat, wie viel Geld man maximal für eine Ressource ausgeben möchte und zu welchem Preis man seine eigenen Waren anbietet, läuft der Rest vollautomatisch ab. Gewiefte Händler machen sich diesen Umstand zunutze, um Geld sprichwörtlich im Schlaf zu verdienen: Wer den Rechner über Nacht anlässt, die im Spiel eingebaute Zeitbeschleunigung aktiviert und die Frachter und Fabriken für ein paar Stunden sich selbst überlässt, hat mit etwas Glück am nächsten Tag ein hübsches Sümmchen beieinander. Allerdings ist diese Vorgehensweise nicht ohne Risiko. Ihre Transporter werden unterwegs gerne mal von Piraten- oder Khaak-Fliegern angegriffen – wundern Sie sich also nicht, wenn statt der erhofften Millionen kein einziger Transporter mehr seine Bahnen zieht. Ungewöhnlich: **X2** erkennt und „bestraft" diese laxe Spielweise und wertet den Militär- und Handelsrang des Spielers ab – einen Einfluss auf das Spiel haben diese mehr symbolischen Ränge allerdings nicht.

Lizenz zum Töten

Wer keinen Sinn fürs Geschäft hat und lieber ballern möchte, kommt zumindest zu



BLENDWERK Die Explosionen in X2 füllen selbst bei kleineren Schiffen den ganzen Bildschirm.



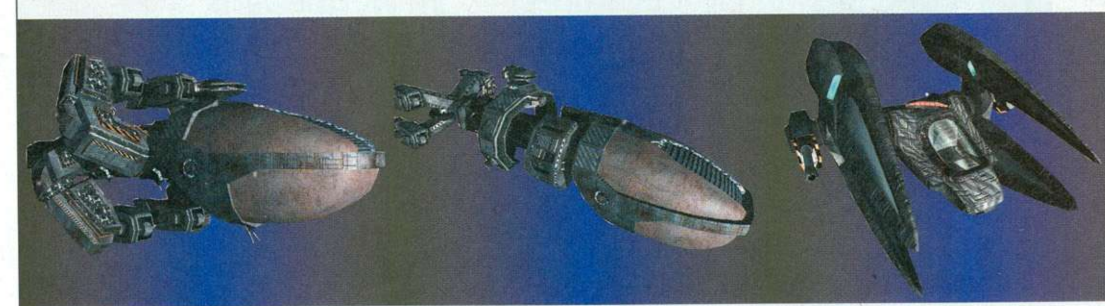
KAMIKAZE Gegner düsen oft haarscharf in Ihrem Jäger vorbei – oft kommt es dabei zur Kollision, wodurch Ihr Schiff starken Schaden nimmt.

Beginn des Spiels in die Bredouille. Der M5-Jäger, mit dem man in der Startphase durchs All flitzt, kann gegen die meisten gegnerischen Schiffe kaum bestehen. Waffen und Schilde sind einfach zu schwach, ergo sollte zunächst etwas Geld für ein besseres Schiff erwirtschaftet werden. Hat man irgendwann einen M4- oder sogar M3-Jä- ger inklusive Polizei-Lizenz, so kann man sich auch als Kopfgeldjäger durchschlagen. Pro abgeschossenen Feind bekommt man dank der Lizenz eine kleine Summe gutgeschrieben, außerdem geben viele Piraten ihren Flieger lieber auf und retten ihre Haut, anstatt in einem Feuerball zu enden. Diese Schiffe beordern Sie dann bequem zur nächsten Schiffswerft und verscherbeln sie dort für gutes Geld. Natürlich ist auch ein Leben als Pirat möglich: Es gibt zwar keine „Piraten-Lizenz", die einem für abgeschossene Frachter Geld überweist. Mit einem Fracht-Scanner kann man sich aber die Transporter mit den teuersten Waren rauspicken und muss nur noch darauf hoffen, dass die Piloten ihr Schiff nach ein paar Lasersalven Hals über Kopf verlassen. Dass Sie dadurch auf die „Most Wanted"-Liste des Volkes kommen, in dessen Sektor Sie „wildern", dürfte klar sein.

Ein reichhaltiges Angebot an Fliegern, Waffen und Ausrüstungsgegenständen sorgt konstant für die notwendige Motivation. Doch bevor man sich

Von winzig bis gigantisch – **die sechs Raumschiff-Klassen in X2**

Alle militärischen Raumschiff-Modelle verteilen sich auf sechs Klassen (M1 bis M6) mit unterschiedlicher Größe, Schnelligkeit oder Feuerkraft. Anhand von sechs Argonen-Fliegern stellen wir Ihnen diese Klassen vor.



M1: TRÄGERSCHIFF

M1-Schiffe sind riesige Träger, die neben extrem starken Schilden und schweren Waffen auch Jäger an Bord haben. Das Flaggschiff der Argonen, die Argon Eins, hat beispielsweise Platz für 130 kleinere Flieger.

- + Dicke Schilde und Panzerung, transportiert kleinere Jäger
- − Sehr träge, schwach bewaffnet, extrem teuer (ca. 88 Millionen Credits)

M2: ZERSTÖRER

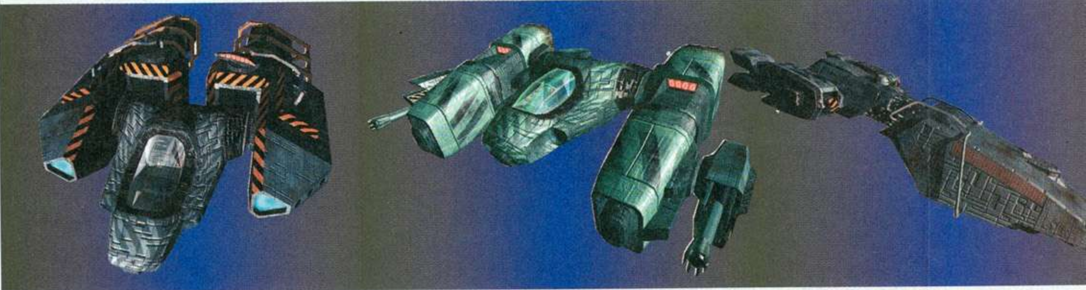
Als M2 sind sämtliche Zerstörer der unterschiedlichen Rassen klassifiziert. Diese mächtigen Stahlpötte besitzen die höchste Feuerkraft, kosten aber ein Heidengeld. Ähneln den Schlachtschiffen „Roger Young" aus dem Kinofilm **Starship Troopers**.

- + Dicke Schilde und Panzerung, sehr schwer bewaffnet (18 Laser)
- − Sehr träge, extrem teuer (ca. 70 Millionen Credits)

M3: SCHWERER JÄGER

Schwere Jäger vom Typ M3 sind die „Arbeitspferde" in **X2**. Die Nova der Argonen ist eine perfekte Mischung aus Feuerkraft, starken Schilden und Schnelligkeit. Hat ein bisschen was von einem TIE Fighter.

- + Das beste Allround-Schiff, Hypersprung-fähig mit entsprechendem Antrieb
- − Für seine Größe relativ teuer (2 Millionen), langsam



M4: LEICHTER JÄGER

Leichte Jäger wie der argonische Buster sollten aus größeren Gefechten herausgehalten werden. M4-Schiffe eignen sich in erster Linie als Transporter-Eskorte oder für Patrouillen.

- + Günstig (ca. 540.00 Credits), sehr manövrierfähig, Hypersprung-fähig mit entsprechendem Antrieb
- − Schlechte Bewaffnung, langsam, schwache Schilde und Panzerung

M5: AUFKLÄRER

Mit diesem Flitzer starten **X2**-Spieler in das Abenteuer. Für den Kampf kaum zu gebrauchen, aber dank hoher Geschwindigkeit ein exzellenter Aufklärer.

- + Das schnellste Schiff in **X2**, günstig (ca. 60.000 Credits), extrem manövrierfähig
- − Bewaffnung, Schilde und Panzerung sind nicht der Rede wert, nicht sprungfähig, kaum Frachtraum

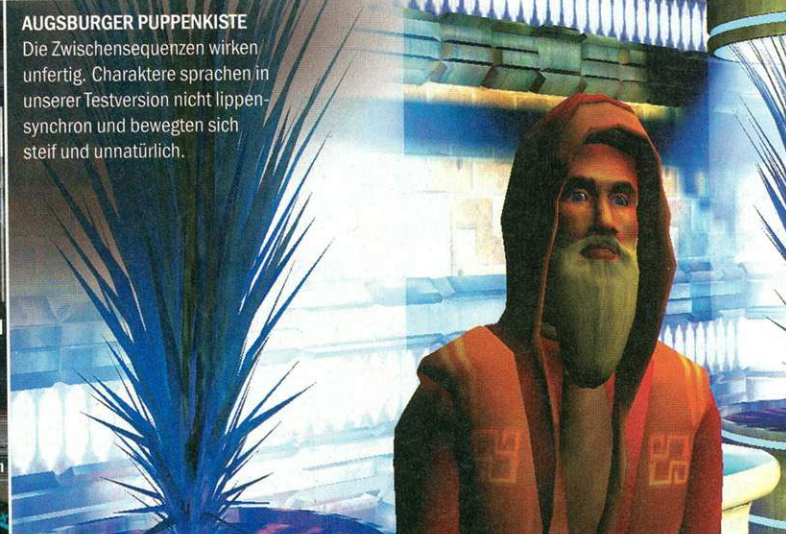
M6: KORVETTE

Die argonische M6-Korvette Zentaur kostet zwar das Dreifache eines schweren Jägers, ist aber eine gute Alternative zu den zehnmal teureren Zerstörern.

- + Starke Schilde und Panzerung, zusätzlich zwei Geschütztürme zur normalen Bewaffnung, sehr schnell, für die gebotene Leistung sehr günstig (6 Millionen Credits)
- − Träge, hat nur Platz für einen M5-Jäger



KEINE MAUS In den Menüs muss man umständlich mit den Pfeiltasten navigieren – wo ist die Maussteuerung?



AUGSBURGER PUPPENKISTE Die Zwischensequenzen wirken unfertig. Charaktere sprachen in unserer Testversion nicht lippensynchron und bewegten sich steif und unnatürlich.

TESTCENTER

Inhalt & Features

- In 140 Sektoren (Levels) aufgeteiltes Universum
- 8 Tutorial-Missionen
- Große Hauptstory + Nebenaufträge
- 8 Alien-Rassen
- Dynamische Wirtschaft
- Auf unterschiedliche Weise spielbar
- Über 50 steuerbare Raumschiffe

Zahlen & Fakten

Genre:	Wirtschaftssimulation
Vergleichbare Spiele:	X: Beyond the Frontier, Freelancer
Entwickler:	Egosoft
Vom gleichen Entwickler:	X: Beyond the Frontier, Imperium Romanum
Publisher:	Koch Media GmbH
Adresse des Publishers:	Lochhamer Str. 9, 82152 Planegg/München
Telefon des Publishers:	01805/656008 (€ 0,12/Min., tägl. 7-24 Uhr)
Offizielle Website:	http://www.egosoft.com
Website des Publishers:	http://www.kochmedia.de
Website des Entwicklers:	http://www.egosoft.com
Beste Fansite:	http://www.xscripting.com
Telefon-Hotline (Kosten):	01805/656008 (€ 0,12/Min., tägl. 7-24 Uhr)
Altersempfehlung lt. USK:	Ab 12 Jahren
Termin:	4. Februar 2004
Preis lt. Hersteller:	Ca. € 45,-
Inhalt der Packung:	3 CDs, 16-seitiges Handbuch
Sprache Spiel:	Deutsch
Sprache Handbuch:	Deutsch
Durchschnittliche Spieldauer:	50 Stunden

Im Wettbewerb

	Die Gilde	Freelancer	X2: Die Bedrohung
GRAFIK	**80**	**80**	**89**
Detailreichtum Spielwelt	86	84	88
Detailreichtum Objekte	56	84	91
Vielfalt der Spielwelt	78	70	80
Animation der Objekte	74	87	80
Effekte	80	94	86
SOUND	**83**	**87**	**88**
Musik	83	86	89
Soundeffekte	78	90	76
Stimmen/Kommentar	86	84	87
STEUERUNG	**85**	**94**	**66**
Bedienungskomfort/Navigation	88	96	48
Präzision der Steuerung	78	90	53
Übersichtlichkeit/Perspektive	87	83	81
ATMOSPHÄRE	**85**	**83**	**81**
Spannung/Überraschungen	84	82	78
Realitätsnähe/Glaubwürdigkeit	86	76	81
Story/Dialoge/Kommentare	85	78	78
Inszenierung	80	90	71
SPIELDESIGN	**84**	**82**	**84**
Komplexität/Spieltiefe	90	80	93
Einsteigerfreundlichkeit	51	87	47
Ausgewogenheit des Schwierigkeitsgrads	77	76	82
Verhalten der Computergegner	75	89	72
Innovation	89	80	80
MEHRSPIELERMODUS	**85**	**84**	**-**
Abwechslung der Spielmodi	81	40	-
Interaktion mit Mit-/Gegenspielern	90	60	-
Einstellungsmöglichkeiten	72	25	-
TEST-AUSGABE:	PCG 04/02	PCG 01/04	PCG 02/04
Wertung:	87	86	82

WAS IST WAS? Schlechter als die Vergleichsspiele (rot) / Besser als die Vergleichsspiele (grün)

Pro & Contra

Grafik
- ⊕ Bump Mapping auf allen Raumschiffen & Stationen
- ⊕ Dynamische Schatteneffekte
- ⊕ Wunderschöne Raumsektoren (Asteroidenfelder, Planeten)
- ⊖ Hohe Anforderungen an CPU und Grafikkarte

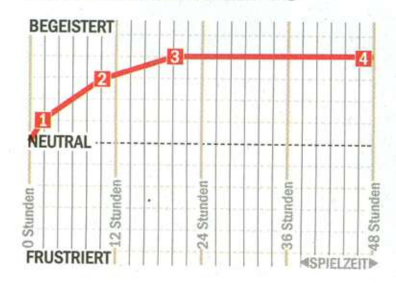
Sound
- ⊕ Auf die Spielsituation abgestimmte Musik
- ⊕ Gelungene deutsche Synchronisation
- ⊖ Lasche Soundeffekte

Steuerung
- ⊕ Problemlos mit Tastatur und Maus spielbar
- ⊖ Keine Maussteuerung in den Menüs
- ⊖ Raumschiffe reagieren teilweise übersensibel

Atmosphäre
- ⊕ Exzellentes Raumschiffdesign
- ⊖ Zwischensequenzen wirken unfertig
- ⊖ Charaktere sprechen nicht lippensynchron

Spieldesign
- ⊕ Völlig freier Spielablauf
- ⊕ Riesiges Universum mit 140 Sektoren
- ⊕ Sehr lange Spieldauer
- ⊖ Sehr komplex, nichts für Action-Puristen

Motivationskurve





1 Ein winziges Schiff, keine Kohle und verschachtelte Menüs – ein verdammt schlechter Start ins Spiel.



2 Sobald die erste Fabrik, wie dieses Sonnenkraftwerk, steht, steigt auch der Spielspaß rapide an.



3 Nach und nach hat man Geld für größere Raumschiffe und spielt die nette Story weiter.



4 Auch nach dem Ende der Kampagne bastelt man weiter an seiner X2-Karriere.

Leistungs-Check

WAS IST WAS? Technisch unmöglich / Unzumutbar / Akzeptabel / Optimal



PROZESSOR

MINIMALE DETAILS (MHz): 500 – 1.000 – 1.800 – 2.500 – 3.000

MITTLERE DETAILS (MHz): 500 – 1.000 – 1.800 – 2.500 – 3.000

MAXIMALE DETAILS (MHz): 500 – 1.000 – 1.800 – 2.500 – 3.000

Besonders aufwendig ist in **X2** der Schatteneffekt: Wenn sämtliche Objekte auf sich selbst und ihre Umgebung einen in Echtzeit berechneten Schatten werfen, verrichtet die CPU Schwerstarbeit. Ein Sektor mit zahlreichen Raumschiffen überfordert selbst einen Athlon XP 3000+ in der höchsten Detailstufe. Wenn Sie den Schatten deaktivieren, zocken Sie problemlos mit einem Athlon XP 2200+. Taktet Ihre CPU mit weniger als 1.800 MHz, sollten Sie zudem die Partikel-Effekte abschalten.

GRAFIKKARTE

800 x 600, 32 BIT FARBTIEFE: KLASSE 1 (gelb), KLASSE 2 (grün), KLASSE 3 (grün), KLASSE 4 (grün)

1.024 x 768, 32 BIT FARBTIEFE: KLASSE 1 (rot), KLASSE 2 (gelb), KLASSE 3 (grün), KLASSE 4 (grün)

1.280 x 1.024, 32 BIT FARBTIEFE: KLASSE 1 (rot), KLASSE 2 (rot), KLASSE 3 (gelb), KLASSE 4 (grün)

KLASSE 1: Geforce256, Geforce2-Serie, Geforce4-MX-Serie, Kyro 1/2, Radeon 7000/7200/7500

KLASSE 2: Radeon 8500/9000/9100, Geforce3 Ti-200/500, Geforce FX 5200/5200 Ultra

KLASSE 3: Geforce4 Ti-Serie, Radeon 9500/9600/9600 Pro, Geforce FX 5600/5600 Ultra

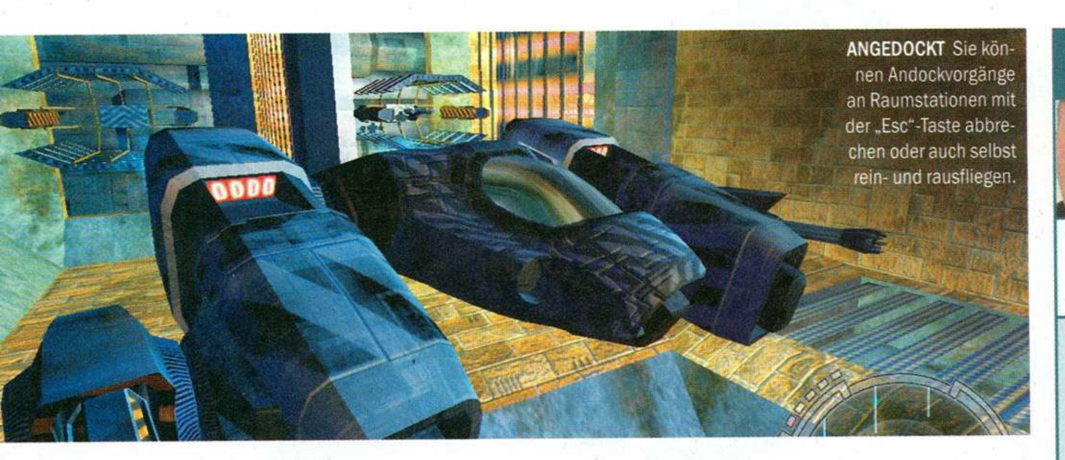
KLASSE 4: Radeon 9500 Pro/9700 (Pro), Radeon 9800 (Pro), Geforce FX 5800 (Ultra), Geforce FX 5900 (Ultra)

Die Grafikkarte wird bei **X2** nicht so stark beansprucht wie der Prozessor. Mit einer Geforce4 Ti-4200 können Sie flüssig in 1.024x768 spielen. Besitzer einer Geforce3 Ti-200 oder Geforce FX 5200 Ultra setzen die Auflösung auf 800x600 herab. Der Bump-Mapping-Effekt auf nahezu allen Objekten ermöglicht einen sehr hohen Detailgrad und beansprucht dabei relativ wenig Rechenleistung. Nur auf DirectX-7-Grafikkarten sorgten die Bump Maps in unserer Testversion für Texturfehler und sollten deaktiviert werden.

RAM

- 128 MB (rot)
- 256 MB (gelb)
- 512 MB (grün)
- 1.024 MB (grün)

Arbeitsspeicher spielt in **X2** keine so große Rolle. Mit 256 MByte sollte man aber nicht an den Start gehen, 512 MByte RAM machen den Flug doch wesentlich angenehmer.



ANGEDOCKT Sie können Andockvorgänge an Raumstationen mit der „Esc"-Taste abbrechen oder auch selbst rein- und rausfliegen.

einen ausgewachsenen Zerstörer oder gar ein Trägerschiff für schlappe 80 Millionen Credits leisten kann (Waffen und Ausrüstung natürlich nicht im Preis inbegriffen), vergeht einige Zeit.

Die guten Seiten …

X2: Die Bedrohung bietet locker über 100 Stunden Spielzeit, vorausgesetzt, Sie schauen sich auch abseits der Story ein wenig im Weltall um. Die Übergänge zwischen Handels- und Action-Part sind fließend – etwa, wenn Sie die eigenen Transportschiffe vor den Angriffen der Khaak schützen. Darüber hinaus gibt es immer was zu tun: Schiffe mit 60 unterschiedlichen Waffen, Schilden und Ausrüstungsgegenständen auf- oder umrüsten, neue Fabriken planen, die nächste Mission der Kampagne spielen oder noch unbekannte Sektoren der Galaxie erforschen. Und wenn wirklich mal nix zu tun ist, kann man immer noch einen der vielen automatisch generierten Aufträge in den Stationen annehmen und sich nebenher eine Hand voll Credits oder eine höhere Reputation als Krieger verdienen. Erwähnenswert sind die acht guten Tutorial-Missionen, die Sie unbedingt spielen sollten – der Blick ins Handbuch bleibt Ihnen so erspart. Grafik und Sound sind auf Top-Niveau, die Steuerung der Schiffe wurde kürzlich per Patch verbessert. Allerdings sollten Sie sich nicht wundern, wenn sich das erste Raumschiff relativ bescheiden steuern lässt – das liegt nicht an der Maus- oder Joystick-Konfigurierung, sondern tatsächlich am Flugverhalten des Jägers.

… und die schlechten!

X2 hat natürlich auch seine Macken – die umständliche Bedienung gehört zu den besonders nervigen. In den Menüs gibt es nämlich keinen Mauszeiger, was umständliches Navigieren per Pfeiltasten oder Mausrad erfordert. Das führt dazu, dass man über kurz oder lang die Shortcuts auswendig lernt und wie ein erfahrener **Warcraft**- oder **Starcraft**-Spieler nur noch eine Hand voll Tasten drückt, um beispielsweise einen Transporter anzuweisen, seine Waren an eine Fabrik zu liefern. Allemal besser, als sich durch die Unmengen an verschachtelten Menüs zu wühlen, in denen der Befehl irgendwo versteckt ist. Weitere Negativ-Punkte: Das Spiel ist durch den chronischen Credits-Mangel zu Beginn recht langatmig, was sich glücklicherweise mit der ersten eigenen Fabrik ändert. Auch die Präsentation der Story ist … nun ja … nicht gerade vorteilhaft. Beispielsweise bewegen sich die Figuren in den Zwischensequenzen hölzern und sprechen alles andere als lippensynchron. Nach der Landung in einem Raumhafen quatscht man in **Freelancer** beispielsweise mit Personen in Bars oder mit den Händlern, was in schicken 3D-Sequenzen inszeniert wird. In **X2** fliegt man zwar ebenfalls in Stationen hinein und kann sein Schiff dann in eine freie Landebucht manövrieren, doch diesen eher öden Landevorgang dürften viele nach dem zweiten Mal vorzeitig mit der „Esc"-Taste abbrechen. Immerhin findet man hin und wieder mal einen Frachtcontainer mit Waffen oder Ausrüstungsgegenständen in den Hangars, sodass es nicht völlig umsonst ist, ein paar Augenblicke durch das Innere einer Station zu gondeln.

DIRK GOODING

MEINUNG
DIRK GOODING



Erst die Kohle, dann das Vergnügen!

X2: Die Bedrohung – kein Spiel, sondern harte Arbeit. Seltsamerweise macht es trotz vieler Designsünden enorm viel Spaß und erzeugt so ähnlich wie ein Online-Rollenspiel eine Sucht. Das Resultat: Zum Zeitpunkt dieses Kommentars habe ich bereits schlappe 17 (!) Spieltage in diesen Titel versenkt (dank Zeitraffer). Und von der Story hab ich bislang kaum was gesehen … das wollte ich mir für später aufheben, getreu dem Motto: Erst die Kohle, dann das Vergnügen. Momentan besitze ich ein knappes Dutzend Produktionsanlagen, zerbreche mir ständig den Kopf über neue Fabriken und muss mich so langsam auch mal um die steigende Zahl an Piratenangriffen auf meine Transporter kümmern. Mittlerweile fühle ich mich wirklich wie der Chef einer stetig wachsenden Firma. Und solange ich nicht auch Kapitän eines sündhaft teuren Titan-Zerstörers bin, müssen Saya Kho und das Universum noch auf ihre Rettung vor den Khaak warten.

MEINUNG
HARALD WAGNER

An X2: Die Bedrohung scheiden sich die Geister.

X2 macht das, was mir **Freelancer** nur auf dem Papier versprochen hat: Es simuliert ein großes Universum, in dem ich tun und lassen kann, was ich will. Aber meine Güte, wer hat sich denn diese vermurkste Steuerung in den Menüs ausgedacht? Hallo, Egosoft, wir haben 2004, die PC-Maus wurde schon vor über 40 Jahren erfunden! In diesem Punkt gefällt mir **Freelancer** dann doch um Längen besser. Auch dass manche Funktionen des Spiels weder im Handbuch noch an anderer Stelle erklärt werden und man vieles per „Versuch & Irrtum" selbst herausfinden muss, ist für mich eine Design-Todsünde. Für diese Mängel ziehen wir fünf Punkte von der Wertung ab, das hätte Egosoft locker besser machen können. Somit scheiden sich an **X2** die Geister: Die einen werden zwei Stunden spielen und dann entnervt aufgeben. Die anderen beißen sich durch den zähen Anfang, gewöhnen sich an die verschachtelten Menüs und tauchen in eine glaubhafte und riesige Solo-Spielwelt ab, die sonst nur Online-Rollenspiele bieten.

TESTURTEIL
X2 - Die Bedrohung

82

ENTWICKLER Egosoft	**ANBIETER** Koch Media
PREIS Ca. € 45,-	**TERMIN** 4. Februar 2004
USK Ab 12 Jahren	**SPRACHE** Deutsch

ZIELGRUPPE
Fortgeschrittene, Profis

SCHWIERIGKEITSGRAD
Einstellbar: Vier Stufen

MEHRSPIELER
Einzel-PC: 1 — Netzwerk: -
Internet: - — 1 Sp./Packung

TESTCENTER (Tech. unmöglich / Akzeptabel / Unzumutbar / Optimal)

Prozessor in Megahertz: 1.000 — 1.800 — 2.500

Arbeitsspeicher: 128 MB | 256 MB | 512 MB | 1024 MB

Grafik-Chip-Klassen: Klasse 1 | Klasse 2 | Klasse 3 | Klasse 4

PRO & CONTRA
- + Riesiges, lebendiges Universum
- + Große Entscheidungsfreiheit
- + Grafisch eine Augenweide
- − Umständliche Menüführung
- − Zwischensequenzen wirken seltsam

GRAFIK	89%
SOUND	88%
STEUERUNG	66%
ATMOSPHÄRE	81%
SPIELDESIGN	84%
MEHRSPIELER	–

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **X: BEYOND THE FRONTIER** oder **FREELANCER** mochten.



Afrika Korps vs. Desert Rats

Selten waren Taktik-Scharmützel so knifflig wie hier, am Rande der libyschen Wüste: Hollywood-Realismus und ein **motivierendes Kampagnensystem** machen Spielen im Sand wieder salonfähig.

Im Jahr 1942 liefern sich zwei Militärgenies ein Duell: Bei El Alamein stehen sich der deutsche General Rommel und sein alliierter Gegenpart Montgomery gegenüber. Die Schlacht soll die endgültige Entscheidung im Afrikafeldzug bringen, der seit über einem Jahr im Norden des Schwarzen Kontinents tobt. Was man erst heute weiß: Unter den Kämpfern befinden sich auch der Wehrmachtsoffizier Erich von Hartmann und der britische Colonel Sinclair. Vor dem Krieg bei den Olympischen Spielen gegeneinander angetreten und Freunde geworden, treffen sie nun auf dem Schlachtfeld abermals aufeinander. Die beiden Kontrahenten sind die fiktiven Hauptfiguren der zwei umfangreichen Kampagnen vor historischem Hintergrund.

GESTATTEN, VON HARTMANN Der Protagonist der deutschen Kampagne.

Auf Panzerkaperfahrt

Wie die offensichtlichen Vorbilder **Sudden Strike** und **Blitzkrieg** folgt **Afrika Korps vs. Desert Rats** der Maxime „Kämpfen statt Bauen". Will heißen: Sie müssen nicht wie bei den Kollegen der Echtzeit-Strategie erst ein Feldlager zimmern und einen Mini-Warenkreislauf zum Rotieren bringen, sondern Sie konzentrieren sich ganz aufs Kriegführen. Das heißt aber auch, dass Sie keine Verstärkungen heranführen dürfen. Und bis auf wenige Ausnahmen (etwa wenn von außerhalb Nachschub eintrifft) müssen Sie mit den Kräften auskommen, die Sie von Anfang an zur Verfügung haben. Für gewöhnlich unterstehen Ihrem Kommando zwischen ein und zwei Dutzend Vehikel und etwa doppelt so viele Fußsoldaten. Und zwar inklusive Besatzungen – das gab's im Genre bislang noch nicht. Ohne Fahrer, Kanonier & Co. ist nämlich auch der dollste Panzer nur ein Haufen regungs-



loses Metall. Zwar fahren die Wagen zur Not auch mit einem Mann Besatzung, je mehr aber darin Platz nehmen, desto effektiver kämpfen sie. Mit dem zweiten Kameraden steigt die Feuerrate, der dritte erhöht die Geschwindigkeit, Nummer vier die Sichtweite. Spezialisten haben noch größeren Einfluss. Schicken Sie etwa einen Kundschafter in einem Seitenwagengespann los, klärt das fast doppelt so weit auf. Ein Scharf- als Richtschütze im Panzer trifft besser als der Standard-Soldat. Sie können übrigens nicht nur die Mannschaften Ihres eigenen Fuhrparks auswechseln. Herrenlose Feindgefährte lassen sich kapern und gegen ihre ehemaligen Besitzer einsetzen.

Überleben ist überlebenswichtig

Dass Einheiten an Erfahrung gewinnen, gehört mittlerweile fast schon zum guten Ton bei Strategiespielen. In **Afrika Korps vs. Desert Rats** gilt das aber nicht nur für einen Einsatz. Überlebende können auch noch in den Folgemissionen eingesetzt werden. Zwar gilt der Veteranenstatus nicht für Fußsoldaten, sondern lediglich für Fahrzeuge und Geschütze, die dann genauer treffen, und es gibt auch nur zwei Stufen, Rekruten schlagen Sie im Duell

HÖHENVORTEIL Das Terrain beeinflusst Sicht- und Reichweite aller Truppen. Die Soldaten im Tal haben gegen dieses Infanteriegeschütz keine Chance.

FLAGGE ZEIGEN Eroberte Feindpanzer werden mit den eigenen Fahnen kenntlich gemacht.

GESTATTEN, SINCLAIR Gentleman, britischer Offizier und Held der Alliierten.

1 Feuerradius Primärwaffe

2 Feuerradius Sekundärwaffe; solider Kreis: Sichtweite

3 Hilfetext (Tooltipp, zu allen Funktionen verfügbar)

4 Minikarte

5 Einheitenverhalten und Kompass

6 Einheitenbefehle und Spezialaktionen; von links nach rechts: stopp, bewegen, feuern, Sekundärfeuer wenden, Spezialaktion, eingraben, folgen, hinlegen/aufstehen, einsteigen, Gruppenbewegung

7 Fahrzeugansicht mit Besatzung, Bewaffnung, Zustand, Daten, Erfahrungspunkten und Beladung

8 Einsatzbeschreibung; ausführlichere über Extramenü abrufbar

Kleine Panzerparade



damit aber allemal. Klar, dass man auf die Elitekrieger möglichst gut Acht geben sollte. Fast wichtiger ist allerdings die Tatsache, dass beiden Kriegsparteien nur begrenzt viel Ausrüstung zur Verfügung steht: Von den stärksten Panzern und Geschützen finden sich selten mehr als ein, zwei Stück im Arsenal. Aus diesem wird vor Beginn der Schlacht die Lieblingstruppe zusammengestellt. Acht Kanonen, sechs Selbstfahrgeschütze, ebenso viele Soldatenklassen, 14 Tanks und ein Dutzend sonstige Fahrzeuge stehen zur Auswahl, allesamt historischen Vorbildern nachempfunden. Doch wie gesagt: Die großen Modelle sind Mangelware und schwer zu ersetzen. Von den Sonderausführungen, die man sich für besonders gut erfüllte Aufgaben verdient, gibt es gar nur jeweils ein einziges Exemplar. Zugunsten der Spielbalance und des Spielspaßes haben es die Entwickler nicht ganz so genau mit dem Realismus genommen: Die Performance der Kriegsmaschinen der beiden Fraktionen erinnert nur entfernt an die ihrer realen Vorbilder. Trotzdem verhalten sich die Kisten glaubwürdig: Ein deutscher Tiger hält mehr aus als ein britischer Cromwell, ist aber von der Seite oder von hinten durchaus zu knacken.

Eine ganz eigene Stellung nehmen Helden wie von Hartmann und Sinclair ein: Sie verleihen den Einheiten unter ihrem Kommando besondere Schlagkraft, dürfen aber auf keinen Fall umkommen. Wie groß die Streitmacht sein darf, bestimmen die Prestigepunkte, die ebenfalls davon abhängen, wie erfolgreich man in den vorangegangenen Einsätzen war. Kommen allzu viele Vehikel zu Schaden, ist ein Neustart fast unausweichlich.

Hier kommt die Kavallerie

Die Oberkommandos der Alliierten und Achsenmächte schicken Sie insgesamt 16-mal an die Front. Die Szenarios folgen streng linear aufeinander, erlauben aber in sich recht große taktische Freiheiten. Nicht alle Aufgaben müssen unbedingt erledigt werden, um weiterzu-



MASSENAUFLAUF Für gewöhnlich enden solche Großangriffe in verlustreichen Siegen – Spaß machen sie trotzdem.

kommen, aber Sekundärziele oder die versteckten Bonusziele bringen mehr Prestigepunkte und manchmal die angesprochenen Sondereinheiten. Die Einsätze gestalten sich vielfältig. Mal eilen Sie wie die Kavallerie zur Rettung bedrohter Verbündeter, mal gibt es Panzerschlachten in der offenen Wüste, mal erbitterte Straßenkämpfe wie in den Vororten der Festung Tobruk. Ein besonders kniffliger Auftrag schickt Sie zur Reparatur liegen gebliebener Wracks, während rundherum bereits ein feindlicher Großangriff rollt und die Stoppuhr zur Evakuierung tickt. Mit etwas Denkarbeit finden sich in den meisten Levels kleine Tricks und Kniffe, die das Leben leichter machen. Wenn Sie beispielsweise aufseiten der Deutschen zusammen mit Ihren italienischen Verbündeten einen Pass verteidigen sollen, empfiehlt es sich, die unbemannte Artillerie auf den Hügeln schleunigst zu besetzen. Diese Mission können Sie übrigens in der PC-Games-exklusiven Demoversion auf CD und DVD nachspielen. Für noch mehr Spannung sorgen vorbestimmte, filmähnliche Sequenzen, die an bestimmten Stellen automatisch ausgelöst werden, beispielsweise eine feindliche Gegenattacke nach Einnahme eines Stützpunktes. Leider setzen die Designer die Skripts nicht immer ganz fair ein: Wenn aus heiterem Himmel ein Artillerieschlag in die eigenen Reihen kracht, heißt es fluchen, Spielstand laden und die Stelle beim nächsten Mal weiträumig umfahren.

Vorsicht ist besser als Nachschub

Getreu der alten Militärweisheit, nach der man schlecht bekämpfen kann, was man nicht sieht, gehört die Aufklärung zu den wichtigsten Aufgaben bei **Afrika Korps vs. Desert Rats**, wenn sie die Gefechte auch nicht gar so dominiert wie etwa im Konkurrenten **Blitzkrieg**. Eine typische Attacke verläuft in etwa so: Ein Teil der Tanks gräbt sich auf Knopfdruck ein und bildet für den Fall der Fälle eine Rückzugslinie, der Rest brettert Richtung Front, angeführt von einem Spähwagen, möglichst noch mit einem Kundschafter besetzt. Der macht hinter Stacheldraht und Panzersperren auch tatsächlich ein, zwei MG-Nester und Pak-Stellungen aus. Die werden nun von den begleitenden Sturmgeschützen automatisch unter Feuer genommen, ohne dass sie sich wehren können: Ihre Reichweite ist einfach zu gering. Das lässt sich der Computergegner nicht einfach so bieten und schickt eine Panzerabteilung zur Verstärkung. Dank Aufklärung rechtzeitig gewarnt, fällt der Angriffsverband zur vorbereiteten Abwehrstellung zurück – die verfolgenden Feindpanzer gehen in die Falle. Immer funktioniert diese Taktik natürlich nicht, etwa wenn die Zeit drängt oder weil Minenfelder den Weg versperren. Oder weil statt den erwarteten Vehikeln ein Luftangriff kommt und die Flak im Depot geblieben ist. Damit nicht die falschen Verbände den Sieg verhindern, sollte vor jeder Schlacht

Der **Afrika-Feldzug**



Eine Abfolge der wichtigsten Kriegsereignisse

1941

FEBRUAR | Nach dem gescheiterten italienischen Vorstoß in Nordafrika kommen deutsche Truppen zur Verstärkung an.

APRIL | Die alliierten Festungen bei Tobruk werden zum ersten Mal eingekesselt. Die Briten knacken Codes der Achsenmächte und versenken dank der Infos Nachschub-Konvois im Mittelmeer.

JUNI | Rommel zerschlägt die britische Gegenoffensive Codenamen Battleaxe. Der erfolglose britische Befehlshaber Wavel wird deshalb abgelöst.

NOVEMBER | Ein erneuter britischer Vorstoß schafft es, die Belagerung von Tobruk zu durchbrechen, Rommel zieht sich zurück.

1942

JUNI | Die im Mai begonnene Sommeroffensive der Achsenmächte hat Erfolg: Am 22.6. fällt schließlich Tobruk. Rommel wird dafür zum Generalfeldmarschall befördert.

AUGUST | Nachdem die Deutschen bis El Alamein vorgerückt sind, übernimmt Bernard L. Montgomery die Führung der Alliierten.

NOVEMBER | Die britischen Verbände brechen bei El Alamein durch, Amerikaner landen in Algerien und eröffnen eine zweite Front, die nach anfänglichen Verlusten an Boden gewinnt.

1943

MAI | Kapitulation der Wehrmachtseinheiten und italienischen Truppen bei Tunis, Reste des Afrika Korps setzen nach Italien über.



Andere Länder, andere Sitten

Afrika Korps vs. Desert Rats heißt nicht überall so.



In den USA und Großbritannien kommt das Taktikspiel mit dem umgekehrten Titel, also als **Desert Rats vs. Afrika Korps**, auf den Markt. Statt des Konterfeis von Feldmarschall Erwin Rommel steht das seines Gegenspielers Bernard Law Montgomery im Vordergrund.



TESTCENTER

Inhalt & Features

- 16 Missionen, acht Mehrspielerkarten
- Sechs Soldatentypen
- 14 Kanonen und Selbstfahrgeschütze
- 14 Panzer plus Varianten
- 12 sonstige Fahrzeuge
- Blitzkrieg-Modus: Die folgende Mission wird einfacher, dafür dürfen keine Verstärkungen geordert werden.

Zahlen & Fakten

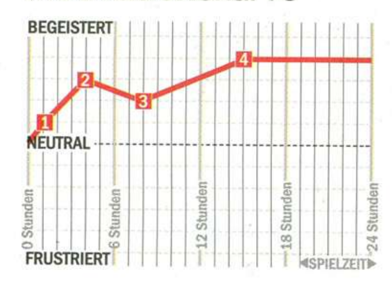
Genre:	Echtzeit-Taktik
Vergleichbare Spiele:	Sudden Strike, Blitzkrieg, Platoon
Entwickler:	Digital Reality
Vom gleichen Entwickler:	Haegemonia, Platoon
Publisher:	Pointsoft
Adresse des Publishers:	Willi Bleicher Straße 11 Gebäude 10, 52353 Düren
Telefon des Publishers:	01805-554935 (0,12 €/Min., Mo-Fr 10.00-18.00 Uhr)
Offizielle Website:	www.backtogames.de
Website des Publishers:	www.backtogames.de
Website des Entwicklers:	www.digitalreality.hu
Beste Fansite:	–
Telefon-Hotline (Kosten):	01805-554935 (0,12 €/Min., Mo-Fr 10.00-18.00 Uhr)
Altersempfehlung lt. USK:	Ab 16 Jahren
Termin:	4. Februar
Preis lt. Hersteller:	Ca. € 50,-
Inhalt der Packung:	1 CD, Handbuch mit 76 Seiten
Sprache Spiel:	Deutsch
Sprache Handbuch:	Deutsch
Durchschnittliche Spieldauer:	20 Stunden

Im Wettbewerb

	Praetorians	Blitzkrieg	Afrika Korps	Pro & Contra
GRAFIK	**79**	**80**	**83**	⊕ Detaillierte Einheitenmodelle ⊕ Flüssige Animationen ⊕ Coole Spielphysik ⊖ Szenariobedingt wenig Abwechslung
Detailreichtum Spielwelt	84	74	70	
Detailreichtum Objekte	70	73	81	
Vielfalt der Spielwelt	80	75	32	
Animation der Objekte	84	77	82	
Effekte	79	76	83	
SOUND	**79**	**79**	**85**	⊕ Filmreifer Soundtrack ⊖ Unpassende Synchronsprecher
Musik	86	77	88	
Soundeffekte	79	80	82	
Stimmen/Kommentar	79	80	69	
STEUERUNG	**78**	**64**	**79**	⊕ Hält sich an Genre-Standards ⊕ Pausenfunktion mit Befehlsvergabe ⊖ Kamera nur eingeschränkt beweglich
Bedienungskomfort/Navigation	73	65	74	
Präzision der Steuerung	90	90	89	
Übersichtlichkeit/Perspektive	72	80	72	
ATMOSPHÄRE	**86**	**70**	**71**	⊕ Skript-Sequenzen in den Missionen ⊕ Historische Begleitung der Kampagne ⊖ Schwache Text-Erzählweise
Spannung/Überraschungen	61	70	71	
Realitätsnähe/Glaubwürdigkeit	89	80	81	
Story/Dialoge/Kommentare	63	62	60	
Inszenierung	83	71	49	
SPIELDESIGN	**84**	**79**	**81**	⊕ Upgrade-System für Panzer ⊕ Belohnungen für gutes Abschneiden ⊕ Relativ freier Missionsablauf ⊖ Probleme mit der Wegfindung
Komplexität/Spieltiefe	89	74	84	
Einsteigerfreundlichkeit	71	72	75	
Ausgewogenheit des Schwierigkeitsgrads	78	49	78	
Verhalten der Computergegner	82	71	84	
Innovation	85	65	84	
MEHRSPIELERMODUS	**88**	**63**	**73**	⊕ Ausgeglichene Chancen ⊕ Schnelle Action ⊖ Zu wenig Karten ⊖ Kein Missionsgenerator
Abwechslung der Spielmodi	70	65	68	
Interaktion mit Mit-/Gegenspielern	80	60	71	
Einstellungsmöglichkeiten	70	70	70	
TEST-AUSGABE:	PCG 04/03	PCG 04/03	PCG 03/04	
WERTUNG:	**84**	**83**	**85**	

WAS IST WAS? Rot: Schlechter als die Vergleichsspiele – Grün: Besser als die Vergleichsspiele

Motivationskurve





1 Erfahrene PC-Generäle können das Tutorial getrost überspringen: Afrika Korps hält sich an Echtzeit-Standards.



2 Die ersten Missionen bestreiten Sie nur mit einer Hand voll Panzer und Soldaten. Spannend!



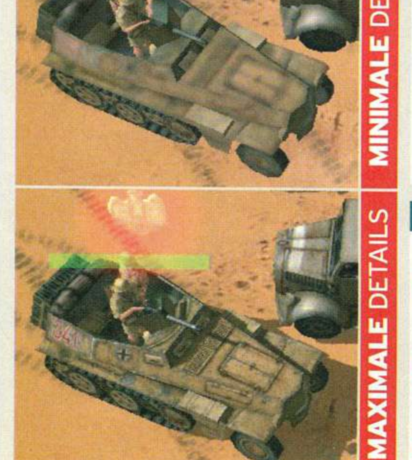
3 Jetzt übertreiben es die Designer etwas mit den Trial&Error-Missionen – das gibt sich aber wieder.



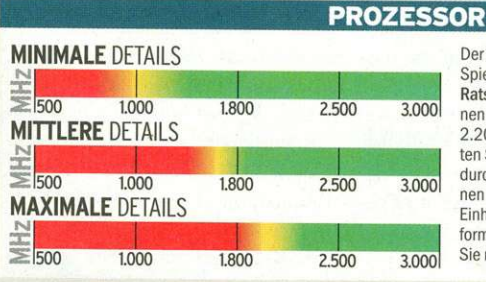
4 Das Kampagnensystem motiviert ungemein. Zum Ende hin wird's nochmal richtig knifflig.

Leistungs-Check

WAS IST WAS? Technisch unmöglich – Unzumutbar – Akzeptabel – Optimal



PROZESSOR



Der Prozessor hat maßgeblichen Einfluss auf die Spielgeschwindigkeit bei **Afrika Korps vs. Desert Rats**. Um mit allen Grafik-Details spielen zu können, brauchen Sie eine CPU mit mindestens 2.200 MHz. Bei Geschwindigkeits-Problemen sollten Sie die Modelldetails auf Mittel setzen. Dadurch werden alle Einheiten mit weniger Polygonen dargestellt. Gerade in Schlachten mit vielen Einheiten erhalten Sie dadurch eine bessere Performance. Auf der niedrigen Detailstufe können Sie mit 1.200 MHz flüssig spielen.

RAM

RAM	
128 MB	Unzumutbar
256 MB	Akzeptabel
512 MB	Optimal
1.024 MB	Optimal

Wenn Ihr System über 256 MByte Speicher verfügt, sind die Ladezeiten sehr lang und der Spielablauf wird durch kurzes Ruckeln getrübt. Besser sind also 512 MByte.

GRAFIKKARTE

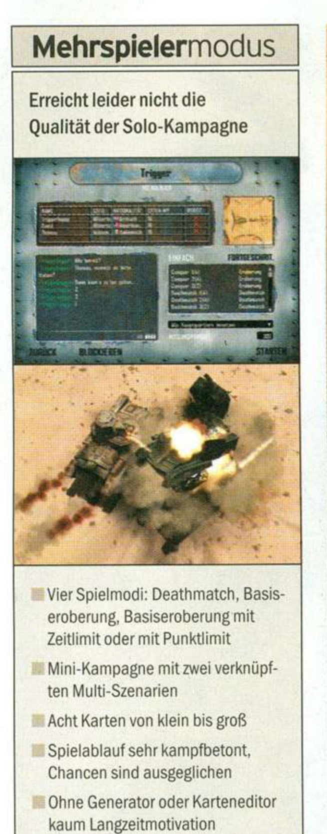
Auflösung	KLASSE 1	KLASSE 2	KLASSE 3	KLASSE 4
800 x 600, 32 BIT FARBTIEFE	Unzumutbar	Optimal	Optimal	Optimal
1.024 x 768, 32 BIT FARBTIEFE	Unzumutbar	Optimal	Optimal	Optimal
1.280 x 1.024, 32 BIT FARBTIEFE	Unzumutbar	Akzeptabel	Optimal	Optimal

KLASSE 1: Geforce 256, Geforce2-Serie, Geforce4-MX-Serie, Kyro 1/2, Radeon 7000/7200/7500	**KLASSE 2**: Radeon 8500/9000/9100, Geforce3 Ti-200/500, Geforce FX 5200/5200 Ultra
KLASSE 3: Geforce4-Ti-Serie, Radeon 9500/9600/9600 Pro, Geforce FX 5600/5600 Ultra	**KLASSE 4**: Radeon 9500 Pro/9700 (Pro), Radeon 9800 (Pro), Geforce FX 5800 (Ultra), Geforce FX 5900 (Ultra)

Für einen flüssigen Spielablauf brauchen Sie bei **Afrika Korps vs. Desert Rats** keine schnelle Grafikkarte: Eine Geforce3 Ti-200 oder eine Geforce FX 5200 Ultra sind bereits gut geeignet, um in 1.024x768 flüssig zu spielen. Bei Geforce2- und Geforce4-MX-Karten fehlen die Schatten. Für eine bessere Darstellungsqualität aktivieren Sie ab Geforce FX 5700 Ultra oder Radeon 9600 Pro 2x Kantenglättung und 4x anisotrope Filterung im Treibermenü. Mit einer Radeon 9800 oder FX 5900 ist problemlos 4x Kantenglättung möglich.

Mehrspielermodus

Erreicht leider nicht die Qualität der Solo-Kampagne



- Vier Spielmodi: Deathmatch, Basiseroberung, Basiseroberung mit Zeitlimit oder mit Punktlimit
- Mini-Kampagne mit zwei verknüpften Multi-Szenarien
- Acht Karten von klein bis groß
- Spielablauf sehr kampfbetont, Chancen sind ausgeglichen
- Ohne Generator oder Karteneditor kaum Langzeitmotivation



BOLLWERK Auf Befehl graben sich die Panzer ein und sind so besser gegen Angriffe geschützt.

PRESTIGEFRAGE Vor der Schlacht stellen Sie Ihre Kampfgruppe zusammen. Wie groß die wird und wie gut die Einheiten sind, hängt von Ihrem Abschneiden in den Missionen ab.

die empfohlene Aufstellung studiert werden. Falls doch mal eine wichtige Einheit fehlt, hilft nämlich nur noch Neustart. Luftangriffe dürfen Sie übrigens auch anfordern, allerdings ähnlich wie bei **Sudden Strike** nicht selber steuern, sondern nur das Zielgebiet vorgeben.

Was rumpelt da durch Nacht und Wind?

Einen dicken Nachteil hat das Afrika-Szenario leider: Nahezu alle Karten sehen gleich aus. Die Einheiten sind braun, die Landschaft ist braun, selbst die meisten Gebäude halten sich an diese Farbgebung. Dabei hat die von den ungarischen Entwicklern bereits im **Commandos**-Verschnitt **Platoon** eingesetzte Walker-Engine durchaus einiges auf dem Kasten. Die Truppen wirken beinahe so detailgetreu wie im kommenden Grafikwunder **Panzers**. Dazu gibt es schicke Effekte wie Staubwolken, echtzeitberechnete Schatten, eindrucksvolle Explosionen mit klasse Partikeleffekten, die Trümmer nur so herumwirbeln lassen und – Tusch! – Zeitlupeneinstellungen à la **Matrix**. Richtig cool wirkt die Grafik aber erst in Bewegung, was sie vor allem den schicken Animationen und der Physik-Engine zu verdanken hat. Da quietscht ein britischer Crusader-Tank eine Staubfahne hinter sich herziehend über die Dünen. Der Fahrer bremst ab, das Vehikel kommt wippend zum Stehen. Jetzt schwenkt der Turm bedrohlich langsam auf einen nahen Schützengraben zu – rums! Der Panzer wird vom Rückstoß regelrecht durchgeschüttelt. Das ist einfach Welten entfernt von **Blitzkrieg** & Co. Doof: Man kann die Perspektive nur sehr begrenzt ändern; zwar relativ weit herauszoomen, aber fast gar nicht kippen. Zumindest nicht weit genug, um die Reichweite der richtig dicken Kanonen erkennen zu können.

Einen eher zwiespältigen Eindruck hinterlässt die Klangabteilung: Während der Soundtrack definitiv Kinoqualitäten besitzt – manche der klassischen Orchesterstücke sind fast schon zu pompös und dramatisch –, fallen besonders die Sprecher der Alliierten durch eher peinlichen als komischen Slang und schwache Betonung unangenehm auf. Dafür können sich die Effekte wiederum hören lassen. RÜDIGER STEIDLE

MEINUNG
RÜDIGER STEIDLE




Dank Bonuseinheiten und Panzer-Tuning kann ich die Schwächen im Leveldesign fast ganz verschmerzen.

Seit dem Hexfeld-Klassiker **Panzer General** frage ich mich, warum nicht mehr Firmen erlauben, bei Strategiespielen die besten Einheiten ins nächste Szenario zu übernehmen. Nichts motiviert so sehr, wie eine schlagkräftige Kerntruppe aus Veteranen aufzustellen. **Afrika Korps** führt das Kampagnensystem mit Bonuseinheiten noch einen Schritt weiter. Sehr cool auch das Panzer-Tuning: Mit einem Scharfschützen und meinem Offizier an Bord kann ich den Tiger-Tank zur fast unbesiegbaren Kampfmaschine aufrüsten.
Weniger amüsant finde ich es, wenn ich jenen kostbaren Stahlkoloss in einem der unvorhersehbaren Hinterhalte verliere, die mir die Leveldesigner regelmäßig in den Weg stellen. Ich kann es mir nicht leisten, auf meine besten Kämpfer zu verzichten, und so hilft in solchen Fällen nur, einen Spielstand zu laden. Ansonsten: Daumen hoch! Ich hoffe auf ein Add-on.

TESTURTEIL
Afrika Korps vs. Desert Rats



ENTWICKLER Digital Reality
ANBIETER Pointsoft
PREIS Ca. € 50,-
TERMIN 4. Februar 2004
USK Ab 16 Jahren
SPRACHE Deutsch
ZIELGRUPPE Einsteiger, Fortgeschrittene
SCHWIERIGKEITSGRAD Einstellbar: Drei Stufen
MEHRSPIELER Einzel-PC: 1, Netzwerk: 4, Internet: 4, 1 Sp./Packung

85

TESTCENTER Tech. unmöglich / Akzeptabel / Unzumutbar / Optimal
Prozessor in Megahertz: 800 – 1400 – 2200
Arbeitsspeicher: 128 MB, 256 MB, 512 MB, 1024 MB
Grafik-Chip-Klassen: Klasse 1, Klasse 2, Klasse 3, Klasse 4

PRO & CONTRA
+ Cooles Kampagnensystem
+ Bonusmissionen und Extratruppen
+ Dichte Schlachten-Atmosphäre
- Trial-&-Error-Missionen
- Story zu trocken erzählt

GRAFIK	83%
SOUND	85%
STEUERUNG	79%
ATMOSPHÄRE	71%
SPIELDESIGN	81%
MEHRSPIELER	73%

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **BLITZKRIEG** oder **PRAETORIANS** mochten.

MEINUNG
PETRA FRÖHLICH

Helden ohne Saga – wo gibt's denn so was?

Im Filmvorspann werden die beiden Kontrahenten Sinclair und von Hartmann ausführlich vorgestellt. Und dann? Fehlanzeige. Die beiden Offiziere treten kaum noch in Erscheinung. Bis zum Abspann wird die Story nur zwischen den Missionen in drögen Textbotschaften erzählt und auch in den Einsätzen melden sich meine Anführer selten zu Wort. Die Charaktere hätten durchaus mehr hergegeben.
Über's Spiel selbst kann ich kaum klagen: **Afrika Korps vs. Desert Rats** bereichert das Taktik-Genre zwar nicht um weltbewegende Neuerungen, leistet sich dafür aber bis auf das „Versuch macht klug"-Prinzip in manchen Missionen keine großen Fehler. Wie schön, wenn ich endlich mal dafür belohnt werde, mit Bedacht vorzugehen!



Etherlords 2



GOODBYE Mit einer Feuerwelle löschen wir alle gegnerischen Kreaturen aus, dir nur noch einen Lebenspunkt haben.



HERR DER RATTEN Die bissige Ratte unseres Helden (links) geht auf das Lava-Monster los.

FREIE AUSWAHL Rechts oben stehen sämtliche verfügbare Zauberkarten, darunter die aktuelle Auswahl.

Es geht auch ohne Lizenz: Etherlords 2 ist die bislang beste PC-Umsetzung von Magic: The Gathering.

Anders als die laue Prügelei **Magic: Battlegrounds** (Test in PC Games 03/04) greift **Etherlords 2** das Spielprinzip des Kartenspiel-Klassikers **Magic: The Gathering** auf und macht daraus ein kurzweiliges Taktikspiel. In fünf linearen Mini-Kampagnen lenken Sie einen magiebegabten Helden über eine kleine 3D-Karte und treffen alle Nase lang auf andere Zauberer. Mit denen duellieren Sie sich dann rundenweise, Sie können Ihre Gegner allerdings nicht direkt attackieren. Stattdessen sucht man sich vor dem Kampf aus einem Sortiment von über 400 Magieformeln 16 Zaubersprüche (Feuerwelle, Energieblitz oder auch Kreaturen wie Ratten, Orks) aus und bestreitet damit das Gefecht.

Der Clou: Jeder dieser Zauber liegt in Form einer Karte vor, die Sie nur einmal einsetzen können. Zudem werden die 16 Karten in zufälliger Reihenfolge an die Kontrahenten ausgeteilt, sechs davon allerdings gleich zu Beginn des Duells. Pro Runde gibt es dann immer nur einen Zauberspruch hinzu, bis Sie oder Ihr Gegner keine Lebenspunkte mehr haben. In den Kämpfen müssen Sie außerdem auf Ihre so genannten Etherpunkte achten, die man in jeder Runde hinzugewinnt. Da Zaubersprüche eine unterschiedliche Anzahl von Etherpunkten kosten, sollten Sie sich jede Aktion ganz genau überlegen – schon im Schwierigkeitsgrad „Mittel" bestraft die gegnerische KI jeden Fehler gnadenlos. DIRK GOODING



TESTURTEIL
Etherlords 2

ENTWICKLER Nival
ANBIETER Koch Media
PREIS Ca. € 45,-
TERMIN Erhältlich
USK Ab 12 Jahren
SPRACHE Deutsch
ZIELGRUPPE Einsteiger, Fortgeschrittene
SCHWIERIGKEITSGRAD Einstellbar: Drei Stufen
MEHRSPIELER
Einzel-PC: 1
Netzwerk: 8
Internet: 8
1 Sp./Packung

83

TESTCENTER Tech. unmöglich / Unzumutbar / Akzeptabel / Optimal
Prozessor in Megahertz: 700 – 1.000 – 1.400
Arbeitsspeicher: 128 MB | 256 MB | 512 MB | 1024 MB
Grafik-Chip-Klassen: Klasse 1 | Klasse 2 | Klasse 3 | Klasse 4

PRO & CONTRA
+ Unverbrauchtes Spielprinzip
+ Viele Kreaturen & Zaubersprüche
+ Starker Mehrspieler-Modus
- Langweilige Solo-Kampagne
- Grafik heutzutage altbacken

GRAFIK	76%
SOUND	72%
STEUERUNG	88%
ATMOSPHÄRE	77%
SPIELDESIGN	86%
MEHRSPIELER	87%

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **ETHERLORDS** oder **HEROES OF MIGHT & MAGIC** mochten.

MEINUNG
DIRK GOODING



Ein forderndes Taktikspiel mit frischem Spielprinzip, nicht nur für Magic-Fans.

Etherlords 2 wirkt auf den ersten Blick wie ein Add-on zum zwei Jahre alten Vorgänger. Grafik und Sound sind identisch, lediglich das Spielprinzip wurde leicht überarbeitet. Anstelle mehrerer Kämpfer gibt es nur einen einzigen Charakter, wodurch das überflüssige Helden-Mikromanagement des ersten Teils wegfällt - ein Glück. Denn **Etherlords 2** konzentriert sich jetzt auf die spannenden und stets anders verlaufenden Duelle. Auch übernehme ich endlich meinen Avatar von Mission zu Mission und kann ihn wunderbar mit Spezialfähigkeiten wie erhöhter Zauberresistenz oder Schutzamuletten ausrüsten. Einziges Manko ist die extrem lineare Story der Solo-Kampagne, die mit einer neuen Rasse (den Pales) nicht wirklich viele Überraschungen bietet. Ein Grund mehr, sich dafür in spannenden Mehrspielerduellen die Feuerbälle um die Ohren zu hauen.

Combat **Mission 3**



WÜSTENEI Die Grafik ist im Jahr 2004 wirklich kein schöner Anblick mehr.

Rommeln Sie mit dem Afrika Korps **rundenweise durch die Wüste!**

Gleich zwei Spiele widmen sich diesen Monat dem Afrika-Feldzug der Alliierten und Achsenmächte. Die Kandidaten könnten unterschiedlicher kaum sein: Während **Afrika Korps vs. Desert Rats** (Test auf Seite 82) auf actionreiche Taktik-Scharmützel in Echtzeit setzt, legt **Combat Mission 3** im gleichen Szenario Wert auf realistisch simuliertes Gerät und akkurate, rundenweise Planung der historischen Schlachten. Wenn beide Parteien in aller Ruhe ihren Truppen ihre Order gegeben haben, werden diese in einer automatisch ablaufenden Echtzeit-Sequenz gleichzeitig ausgeführt. Es bleibt also immer eine gewisse Unsicherheit im Schlachtplan, die spannende Momente garantiert. Von szenariobedingten Veränderungen (auf sandigem Terrain verraten Staubwolken die gegnerischen Positionen) einmal abgesehen, gibt es für Kenner des anderthalb Jahre alten zweiten Teils nicht viel Neues zu entdecken. **Combat Mission 3: Afrika Korps** kann auch Profistrategen bei weitem nicht mehr so lange motivieren wie die Vorgänger. Es wird Zeit, dass die Entwickler die vorsintflutliche Engine einstampfen und einen Neubeginn wagen.

RÜDIGER STEIDLE



TESTURTEIL
Combat Mission 3

ENTWICKLER Battlefront
ANBIETER CDV
PREIS Ca. € 45,-
TERMIN Erhältlich
USK Ab 12 Jahren
SPRACHE Deutsch
ZIELGRUPPE Fortgeschrittene, Profis
SCHWIERIGKEITSGRAD Individuell einstellbar
MEHRSPIELER
Einzel-PC: 2 — Netzwerk: 2
Internet: 2 — 2 Sp./Packung

TESTCENTER Tech. unmöglich / Unzumutbar / Akzeptabel / Optimal
Prozessor in Megahertz: 233 — 500 — 1000
Arbeitsspeicher: 128 MB | 256 MB | 512 MB | 1024 MB
Grafik-Chip-Klassen: Klasse 1 | Klasse 2 | Klasse 3 | Klasse 4

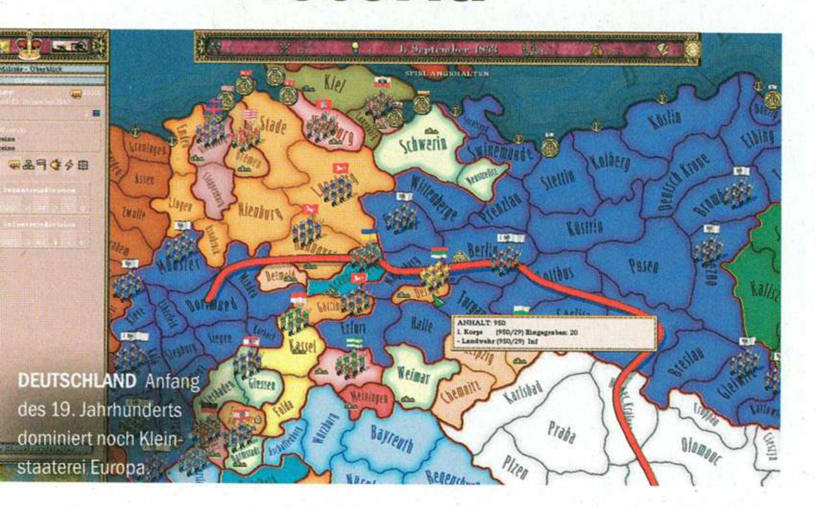
PRO & CONTRA
- \+ Akkurat simulierte Ausrüstung
- \+ Historisch korrekte Schlachten
- − Nahezu keine Neuerungen
- − Hässliche Grafik
- − Keine Kampagne

GRAFIK	31%
SOUND	69%
STEUERUNG	65%
ATMOSPHÄRE	10%
SPIELDESIGN	65%
MEHRSPIELER	75%

61

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **COMBAT MISSION 2** oder **GI COMBAT** mochten.

Victoria



DEUTSCHLAND Anfang des 19. Jahrhunderts dominiert noch Kleinstaaterei Europa.

Die **Neuauflage von Europa Universalis** ist für leidensfähige Profi-Generäle.

Die Spiele von Paradox Entertainment kämpfen alle mit den gleichen drei Problemen: Sie sind unansehnlich, fehlerbehaftet und für Einsteiger kaum zu durchschauen. Das gilt für **Victoria** wie für die beiden Vorgänger **Hearts of Iron** und **Europa Universalis 2** gleichermaßen. Wer sich trotzdem seinen Weg durch die verschlungenen Menüdschungel bahnt, wird mit einem hochkomplexen Strategiespiel belohnt, in dem es auch nach vielen Wochen noch neue Taktiken und Herausforderungen zu entdecken gibt. In den turbulenten Spieljahren zwischen 1835 und 1920 einen Kleinstaat wie Dänemark zur Großmacht zu erweitern oder ein Riesenreich wie Russland vor dem Zerfall zu bewahren, erfordert Können und Weitsicht – mehr als bei den entfernten Vorbildern **Civilization** und **Imperialism**. Da wollen Provinzen mit Fabriken und Bergwerken ausgebaut werden, die Reichtümer Afrikas und Asiens locken Kolonisten an und Militärbündnisse versprechen Sicherheit. Nebenbei vermittelt **Victoria** Wissen über Ereignisse und Persönlichkeiten jener Zeit. Allerdings würden sich wohl nicht nur Einsteiger ein Tutorial oder wenigstens ein umfassendes Handbuch wünschen. RÜDIGER STEIDLE



TESTURTEIL
Victoria

ENTWICKLER Paradox
ANBIETER Koch Media
PREIS Ca. € 40,-
TERMIN Erhältlich
USK Ab 6 Jahren
SPRACHE Deutsch
ZIELGRUPPE Profis
SCHWIERIGKEITSGRAD Individuell einstellbar
MEHRSPIELER Einzel-PC: 1, Netzwerk: 32, Internet: 32, 1 Sp./Packung

TESTCENTER Tech. unmöglich / Unzumutbar / Akzeptabel / Optimal
Prozessor in Megahertz: 400 – 800 – 1800
Arbeitsspeicher: 128 MB | 256 MB | 512 MB | 1024 MB
Grafik-Chip-Klassen: Klasse 1 | Klasse 2 | Klasse 3 | Klasse 4

PRO & CONTRA
+ Freier Spielablauf
+ Historische Ereignisse
- Komplizierte Bedienung
- Keine Einstiegshilfen
- Programmfehler und -abstürze

GRAFIK	45%
SOUND	30%
STEUERUNG	61%
ATMOSPHÄRE	23%
SPIELDESIGN	60%
MEHRSPIELER	57%

61

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **HEARTS OF IRON** oder **EUROPA UNIVERSALIS 2** mochten.

Fame Academy



RAMPENLICHT Auf der Bühne zuckt Ihre 3D-Figur in lächerlichen Animationen, als stehe sie unter Strom.



AUSBILDUNG Zu Hause üben Sie auf Tanzmatten für den großen Auftritt. Ein Erfahrungsbalken sagt, wenn Ihr Star dazu bereit ist.

Früher wollten Kinder Lokführer werden, heute ist es **Popstar**.

In **Popstars, Deutschland sucht den Superstar** und **Fame Academy** werden die Jugendlichen nach Formel auf den Charts-Thron gehievt. Im Computerspiel dazu managen Sie das Leben einer jungen Berühmtheit. Mit Schiebereglern bauen Sie einen hippen Teenie, dann schaltet das Spiel in die 3D-Ansicht um. Dort entstehen Räume, die Sie wie in **Die Sims** mit Einrichtungsgegenständen voll stopfen. Später turnt Ihr Star wie eine Ballerina – von süßer Klaviermusik untermalt – an Tanzstangen oder übt an einem Mikrofon Katzengejammer. Manchmal zickt der Schützling auch herum, dann sollten Sie ihn vor dem Computer parken, wo er wie ein Kurzsichtiger in den Monitor stiert. Irgendwann ist das Training abgeschlossen und die Zeit reif für den großen Auftritt: Eine Sequenz zeigt schließlich Ihren Star, wie er auf der Bühne zu 14 Liedern herumhampelt. Das klingt mehr wie die **Mini-Playback-Show**, denn sämtliche Songs wurden unverändert ins Spiel übernommen: Da singen etwa Lionel Richie und Elton John mit tiefer Stimme, während ein Jungspund seine Lippen dazu bewegt. THOMAS WEISS



TESTURTEIL
Fame Academy

ENTWICKLER Monte Cristo
ANBIETER Monte Cristo
PREIS Ca. € 35,-
TERMIN Erhältlich
USK Unbeschränkt
SPRACHE Deutsch
ZIELGRUPPE Einsteiger
SCHWIERIGKEITSGRAD Individuell einstellbar
MEHRSPIELER Einzel-PC: 1, Netzwerk: -, Internet: -, 1 Sp./Packung

TESTCENTER Tech. unmöglich / Unzumutbar / Akzeptabel / Optimal
Prozessor in Megahertz: 333 – 600 – 1.000
Arbeitsspeicher: 128 MB | 256 MB | 512 MB | 1024 MB
Grafik-Chip-Klassen: Klasse 1 | Klasse 2 | Klasse 3 | Klasse 4

PRO & CONTRA
+ Netter Aufbaupart
- Unveränderte Songs
- Wenig Spielinhalt
- Langweilige 3D-Grafik
- Null Langzeitmotivation

GRAFIK	53%
SOUND	60%
STEUERUNG	60%
ATMOSPHÄRE	56%
SPIELDESIGN	51%
MEHRSPIELER	--%

48

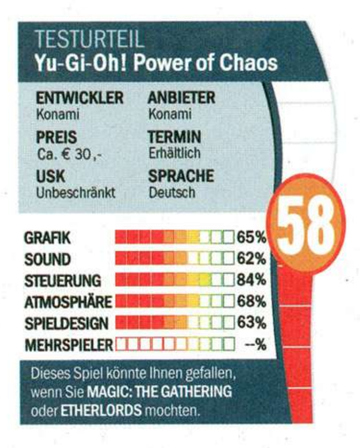
Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **DIE SIMS** oder **DEUTSCHLAND SUCHT DEN SUPERSTAR** mochten.

Yu-Gi-Oh!

Alle Pokémon wurden geschnappt, die Digimon sind in Vergessenheit geraten. Sammelwütige Kids könnten ihr Geld säckeweise zur Bank schleppen und Bausparverträge abschließen, da steht schon der neueste Anime-Coup vor der Tür: **Yu-Gi-Oh!** Zwei Spieler ziehen rundenweise Monster- und Zauberkarten aus ihrem Deck, lassen Steingolems gegen knuddelige Drachenbabys antreten oder machen den Kontrahenten mit „verräterischen Schwertern" drei Runden lang handlungsunfähig. Da Sie lediglich gegen einen Widersacher und sein festgelegtes Deck antreten und ein Mehrspielermodus gänzlich fehlt, enttäuscht das Spiel trotz akribischer Umsetzung des Regelwerks selbst eingefleischte **Yu-Gi-Oh!**-Fans. DAVID BERGMANN



SCHMUCK Der Spielbildschirm präsentiert sich relativ übersichtlich.



TESTURTEIL
Yu-Gi-Oh! Power of Chaos

ENTWICKLER Konami	**ANBIETER** Konami
PREIS Ca. € 30,-	**TERMIN** Erhältlich
USK Unbeschränkt	**SPRACHE** Deutsch

58

GRAFIK	65%
SOUND	62%
STEUERUNG	84%
ATMOSPHÄRE	68%
SPIELDESIGN	63%
MEHRSPIELER	--%

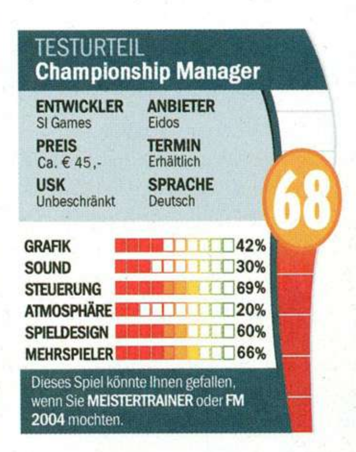
Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **MAGIC: THE GATHERING** oder **ETHERLORDS** mochten.

Champ. Manager

Die bislang unter dem Namen **Meistertrainer** bekannte britische Fußballmanager-Reihe erscheint nun auch hierzulande unter ihrem Originaltitel. Im Vergleich zur Ausgabe des letzten Jahres hat sich nicht viel geändert. Wichtigste Neuerung: Das Training lässt sich einfacher anpassen, weil alle Einstellungen nun in einem Bildschirm zusammengefasst sind. Andere Mängel des Vorgängers sind geblieben, beispielsweise ist die Spielerstärke in den Team-Menüs nicht auf den ersten Blick zu erkennen. Trotzdem gehört die Benutzerführung im Stil eines Webbrowsers nach wie vor zu den Highlights des **Championship Manager**. Negativ: Keine 3D-Spieldarstellung, ungenügender Textmodus, kaum Fußball-Atmosphäre, Fantasienamen. RÜDIGER STEIDLE



TRAUERSPIEL Das Highlight der Spieldarstellung: Kicker-Billard.



TESTURTEIL
Championship Manager

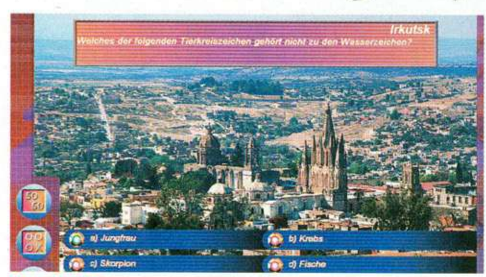
ENTWICKLER SI Games	**ANBIETER** Eidos
PREIS Ca. € 45,-	**TERMIN** Erhältlich
USK Unbeschränkt	**SPRACHE** Deutsch

68

GRAFIK	42%
SOUND	30%
STEUERUNG	69%
ATMOSPHÄRE	20%
SPIELDESIGN	60%
MEHRSPIELER	66%

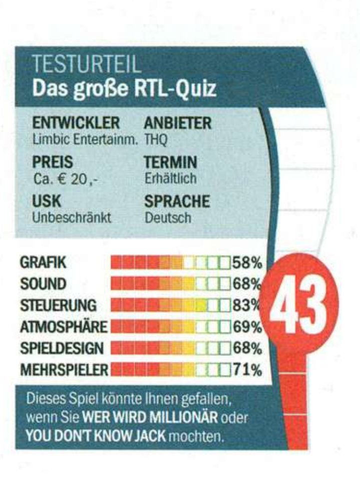
Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **MEISTERTRAINER** oder **FM 2004** mochten.

Das große RTL-Quiz

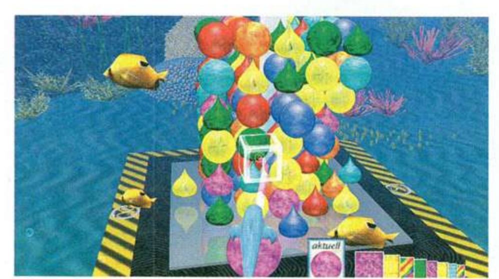


KLASSISCH Für die gesamte Spielrunde stehen jedem Spieler drei Joker zur Verfügung, die bei Ratlosigkeit weiterhelfen.

Wann ist Gerhard Schröder angetreten? Wie heißt die Wetterfee von RTL Aktuell? Wer's weiß, darf seine Weltreise fortsetzen. Bis zu vier Spieler umrunden so den Globus und müssen möglichst fix vorher gestellte Aufgaben erfüllen. So gilt es etwa, zwei Sehenswürdigkeiten und drei Metropolen zu besuchen sowie Station in Kairo zu machen. In jeder Stadt wird dabei eine Frage aus allen Wissensbereichen von Politik über Unterhaltung bis hin zu 20 Jahren RTL-Historie gestellt. Alles in allem ein nett gestaltetes Quiz und eine Alternative für alle, die bei **Wer wird Millionär** schon mehrfach im Konfettiregen badeten. DAVID BERGMANN



Incredi Bubble



OBLIGATORISCH Incredi Bubble ist weder sonderlich innovativ noch allzu fordernd. Alternativen gibt es wahrlich genug.

Denkspiele, in denen Kügelchen und Klötzchen zunächst aufgereiht und dann eliminiert werden, gibt es zuhauf. **Incredi Bubble** schickt Sie als Delphin unter Wasser, wo Sie verschiedenfarbige Blasen möglichst gewieft in bestehende dreidimensionale Kugelkonglomerate einfügen. Liegen drei gleichfarbige Bläschen aneinander, verschwinden sie. Wahlweise mit oder ohne Zeitlimit, allein oder zu zweit und auf Wunsch mit knapp bemessenem Kugelvorrat absolvieren Sie so über 180 Levels. Sowohl Knobelfreaks als auch Einsteiger finden von **Pusher** über **Tetris Worlds** bis zu Freeware-Programmen überall innovativere Titel. DAVID BERGMANN

TESTURTEIL
Incredi Bubble

ENTWICKLER Suricate	**ANBIETER** Astragon
PREIS Ca. € 15,-	**TERMIN** Erhältlich
USK Unbeschränkt	**SPRACHE** Deutsch

GRAFIK	48%
SOUND	32%
STEUERUNG	80%
ATMOSPHÄRE	10%
SPIELDESIGN	62%
MEHRSPIELER	56%

47

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **PUSHER** oder **TETRIS WORLDS** mochten.

Das große Ostalgie-Spiel



MINIMALISTISCH Einen Schönheitspreis gewinnen die kargen Spielbildschirme des Ostalgie-Spiels gewiss nicht.

Woran merkt man, dass ein Thema seinen Zenit überschritten hat? Das dazugehörige Computerspiel kommt auf den Markt. Wie diverse TV-Shows entführt **Das große Ostalgie-Spiel** bis zu vier Spieler in die Welt von Rotkäppchen-Sekt und Spreewaldgurken. Wer weiß, wann Erich Honecker Geburtstag feiert und welchem westlichen Pendant amüsante Ostbegriffe wie Jahresendflügelpuppe entsprechen, hat beste Gewinnchancen. Triste Präsentation, eingeschränkter Themenkomplex: Trotz der über 700 Fragen kann das Quiz nicht mit dem abwechslungsreicheren und witzigeren **You don't know Jack 4** mithalten. DAVID BERGMANN

TESTURTEIL
Das große Ostalgie-Spiel

ENTWICKLER MD-Soft	**ANBIETER** Astragon
PREIS Ca. € 15,-	**TERMIN** Erhältlich
USK Unbeschränkt	**SPRACHE** Deutsch

GRAFIK	52%
SOUND	71%
STEUERUNG	88%
ATMOSPHÄRE	63%
SPIELDESIGN	64%
MEHRSPIELER	62%

32

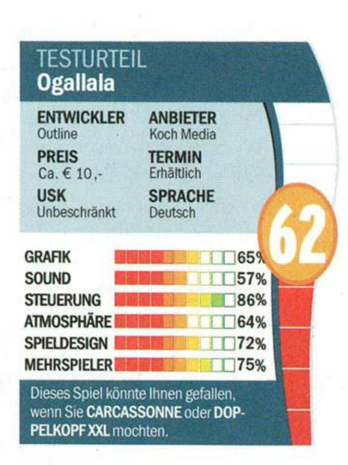
Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **WER WIRD MILLIONÄR** oder **YOU DON'T KNOW JACK** mochten.

Ogallala



SEETÜCHTIG Aus verschiedensten Spielkarten setzen Sie unterschiedlich große und starke Kanus zusammen.

Die Umsetzung des Kartenspiels **Ogallala** adaptiert das komplette Regelwerk des Originals. Maximal vier Spieler ziehen reihum Spielkarten mit Kanu-Bauteilen. Diese werden zu wassertüchtigen Gefährten montiert, mit indianischen Kriegern besetzt und mit Schätzen beladen. Dank Spezialkarten luchst man Gegnern Schätze ab oder versenkt ganze Kanus. Solisten hält eine Einzelspielerkampagne bei Laune, die Missionsziele vorgibt und von einer kleinen Geschichte getragen wird. Wie alle Umsetzungen von Gesellschaftsspielen reicht aber auch **Ogallala** nicht an gemütliche Spielabende fernab des Rechners heran. DAVID BERGMANN





KOREA
FORGOTTEN CONFLICT

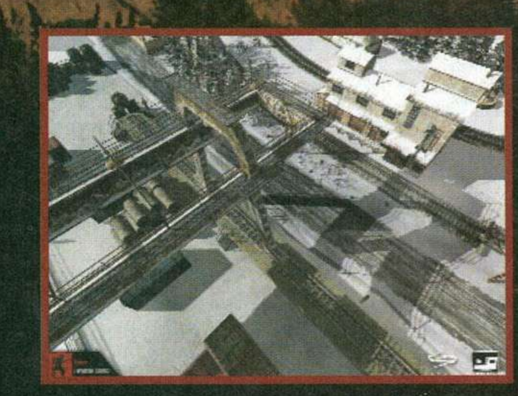
jetzt
29,99
empf. Verkaufspreis

„Klasse 3D-Grafik, fordernde Missionen.
Ein tschechisches Team zeigt:
So hätte Commandos 3 aussehen können, Wertung 80%"

Zitat: PC Games, Januar 2004

www.koreaforgottenconflict.com
















KINO ★ DVD ★ TECHNIK
WIDESCREEN
02/04
€ 3,99
LAUFZEIT 100 MINUTEN
Mit WIDESCREEN DOPPEL-DVD!
• DVD-SPIEL • DVD-TESTS • TRAILER • REPORTAGEN • KINOTIPPS • u.v.m
90 DVDs im Härtetest!
• Fluch der Karibik
• Tränen der Sonne
• The Transporter
• Grabgeflüster
• 25 Stunden
u.v.m.
30 KINO-Filme in der Kritik!
• Geistervilla
• Underworld
• Open Range
• Paycheck
• The Missing
u.v.m.
BEN AFFLECK
IN JOHN WOOs ACTIONTHRILLER
PAYCHECK
WEITERE HIGHLIGHTS DES MONATS
Western
Special und Kritik: Die Revolverhelden sind zurück
Fluch der Karibik
DVD-Bombast: Das Piraten-Abenteuer im Test
Hollywood-Boulevard
Reportage: Geschichten der berühmten Film-Meile
DVD
Sieh an: mit DVD!
Trailer, Reportagen, Features,
Tests u. v. m.



ACTION



Der Herr der Ringe: Die Rückkehr des Königs

Ein Spiel, sie zu knechten, in die Verzweiflung zu treiben und ewig zu binden. Trotz des simplen Spielprinzips und fehlender Innovationen würden 94 Prozent der befragten PC-Games-Leser das Actionspektakel **Die Rückkehr des Königs** weiterempfehlen. Das liegt vor allem an der opulenten Präsentation von auenländischer Pracht und Howard Shores atmosphärischem Soundtrack. Da verschmerzt man das Frustpotenzial des Titels, der mit ständig wechselnder Kameraperspektive und spärlich gesäten Speicherpunkten den meisten Spielern am Nervenkostüm zehrte.

PC-GAMES-LESER BEFRAGT

Mein Lieblings-Charakter ist (Top 4 der Antworten):

Gandalf	33%
Aragorn	29%
Legolas	22%
Gimli	8%

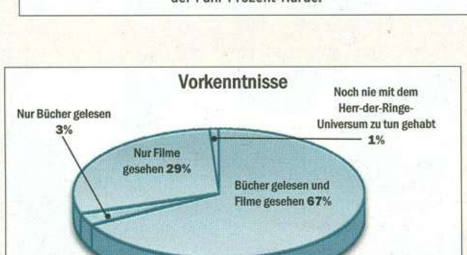
Überraschend: Während sich die PC-Games-Leser am liebsten mit Gandalf durch Ork-Horden schnetzeln, scheitert Ringträger Frodo an der Fünf-Prozent-Hürde.

Die beliebtesten Levels (Top 4 der Antworten):



Massenschlachten treffen den Geschmack der PC-Games-Leser, die am liebsten Minas Tirith und Helms Klamm verteidigten. Sogar die Schlacht vor dem Schwarzen Tor kam trotz des hohen Schwierigkeitsgrades gut an.

Vorkenntnisse



Die Rückkehr des Königs ist ein klares Fanprodukt – lediglich ein Prozent der Befragten traute sich ohne Kenntnisse der Tolkien'schen Fantasy-Saga an das Spiel heran.

Die Levels habe ich ...

... so lange gespielt, bis ich eine bestimmte Endwertung erreicht hatte	17%
... so gut gespielt, wie ich konnte	83%

Lediglich ein Sechstel unserer Leser bewies den Ehrgeiz, eine möglichst perfekte Endwertung zu erreichen. Der Großteil begnügte sich mit dem zuerst erspielten Ergebnis.

So bewerten die PC-Games-Leser (in Schulnoten):

GRAFIK	
Animationen	2+
Grafik (Spielwelt, Effekte)	1-
SOUND	
Kommentare/Sprachausgabe	2+
Musik	1
Soundeffekte	1-
SPIELDESIGN	
Ausgewogenheit des Schwierigkeitsgrades	3
Einsteigerfreundlichkeit	2-
Innovationen	3+
Langzeitmotivation	3+
Steuerung	2-

Quelle: Umfrage unter 1.000 registrierten Usern von www.pcgames.de

Würden Sie Der Herr Ringe: Die Rückkehr des Königs weiterempfehlen?



Quelle: Umfrage unter 1.000 registrierten Usern von www.pcgames.de

Das Urteil der PC-Games-Leser: Die Stärken und Schwächen

\+
1. Dichte Atmosphäre
2. Bombastische Grafik
3. Kurzweiliger Mehrspielermodus
4. Zugängliches Kampfsystem
5. Zahlreiche Filmausschnitte

−
1. Unübersichtliche Kameraperspektive
2. Zu wenig Speicherpunkte
3. Zu hoher Schwierigkeitsgrad
4. Kurze Spieldauer
5. Kaum Abwechslungsreichtum

Die Meinung der PC-Games-Leser:

ANDREAS SCHNEIDER, Zivi aus Saarwellingen:
„Das Spiel stellt für mich einen der größten Überraschungserfolge des Jahres dar. Bisher war ich der Meinung, dass es keine guten Filmumsetzungen gibt. Die Rückkehr des Königs weiß jedoch durch eine gute Umsetzung und innovative Ideen, wie zum Beispiel den Zweispieler-Kooperativmodus, zu überzeugen."

MICHAEL VOELKER, aus Gotha:
„Die fehlende Speichermöglichkeit, die beispiellos schlechte Kameraführung und die umständliche Steuerung vermiesen den Spielspaß. Gerade in zeitrelevanten Missionen ist der Schwierigkeitsgrad damit künstlich angehoben worden. Wahrscheinlich soll das über die ansonsten wohl lächerlich kurze Spielzeit hinwegtäuschen."

MARTIN KÖNITZ, Auszubildender aus Schwerin:
„**Der Herr der Ringe 3** ist ein tolles Spiel im Mittelerde-Szenario. Leider hat es auch ein paar Schwächen, etwa die verunglückte Kameraführung sowie die fehlende Langzeitmotivation. Dazu kommt noch der unausgewogene Schwierigkeitsgrad. Trotz allem ist das Spiel ein Muss für **Herr der Ringe**-Fans."

STEFFEN KRÜGER, Schüler aus Berlin:
„**Herr der Ringe**-Atmosphäre pur. Charaktere und Orte des Films sind gekonnt in Szene gesetzt und es macht einfach Spaß, sich durch die Gegnerhorden zu metzeln. Schade nur, dass die unglückliche Kameraperspektive und vor allem der unausgegorene Schwierigkeitsgrad oftmals zu Frust führen."

Breed

„Tu deine verdammte Pflicht!“ schallt es im Ego-Shooter Breed alle naselang aus den Boxen. Genau das hätte jemand auch mal den Entwicklern sagen sollen.



HEISSER RITT Im flinken Flieger des USC werden die Breed-Stellungen aus der Luft angegriffen.

Willkommen im Club der enttäuschten Spieler. Diesen Monat im Programm: der Sci-Fi-Shooter **Breed** von Brat Designs. Was die britischen Programmierer bei ihrem Erstlingswerk zusammengewurstelt haben, hätte eigentlich einen dieser Trost- und Peinlichkeits-Preise verdient, die in Klatschblättern an Promis verliehen werden. Wieso der „**Halo**-Killer" von einst so schlecht abschneidet und warum Sie vorerst lieber die Finger davon lassen sollten - das alles steht auf diesen sechs Seiten.

Die Pflicht ruft

Wir schreiben das Jahr 2600. Die Menschheit hat mittlerweile den Weltraum erobert und gründet überall in der Galaxie Kolonien. Doch plötzlich ertönt ein Hilferuf aus dem Bersalius-System: Die roboterähnliche Alienrasse Breed greift unverhofft Siedlungen an und droht sämtliche Verteidigungslinien zu überrennen. Zur Unterstützung schickt der Erdenrat die brandneuen Schlachtkreuzer Magellan und Darwin los. Das Besondere: An Bord der gigantischen Pötte werden so genannte Grunts gezüchtet. Das sind menschliche Superkrieger, die in kürzester Zeit vom Baby zum kräftigen Mann heranwachsen und denen das Kriegshandwerk gentechnisch in die Wiege gelegt wurde. Beide Schiffe und ihre Besatzungen schaffen es, die Invasion erfolgreich abzuwehren, allerdings kann die Magellan aufgrund schwerer Beschädigungen nicht mehr zur Erde zurückfliegen.

Den Heimweg tritt die Darwin alleine an – und macht eine grausige Entdeckung: Die gesamte Erde wurde in der Zwischenzeit von den Breed erobert, der Angriff auf die Kolonien war lediglich ein Täuschungsmanöver. Jetzt liegt es an den Männern der Darwin, ihren Heimplaneten in einem Guerillakrieg zurückzuerobern … und damit in erster Linie am Spieler, der sich als Soldat des United Space Corps (kurz USC) mitten ins Action-Getümmel stürzt. Dabei ist er nicht auf sich allein gestellt; je nach Mission zieht man mit einem vierköpfigen Team aus unterschiedlich ausgerüsteten Grunts los und kann nach Lust und Laune zwischen den Figuren hin- und herschalten.

Immer feste drauf!

Breed ist grob gesagt eine Mischung aus Ego-, Taktik- und Fun-Shooter. Wie in Renegade laufen Sie oft als Einzelkämpfer durch die Spielwelt, da der Rest Ihres Teams aufgrund erbärmlicher Intelligenz und absurder Wegfindungsroutinen keine große Hilfe ist - doch dazu später mehr. Den eigenen Soldaten können Sie à la **Ghost Recon** jederzeit mithilfe der F-Tasten Formationsbefehle und konkrete Anweisungen wie „Halt", „Sammeln" oder „Feuer einstellen" erteilen. Scharmützel mit den Breed erinnern manchmal an **Serious Sam**: Horden schwer bewaffneter Blecheimer stürmen auf den Spieler zu und lassen sich von Maschinengewehren, Raketenwerfern oder Schrotflinten in Windeseile zu Metallschrott verarbeiten. Das Ganze läuft in weitläufigen Außen- und Innenlevels ab, die irgendwie immer ein wenig an **Halo** erinnern. Glücklicherweise verbringen Sie den Großteil der Zeit an der frischen Luft und können die enorme Weitsicht genießen, statt in drögen Innenlevels herumzuirren. Die Levels spielen abwechselnd auf kleinen Inseln, in sanften Tälern oder in Eislandschaften, die in der Regel mit militärischen Einrichtungen und etwas Vegetation verziert sind.

Inkonsequentes Design

Die Auswahl an Missionen ist begrenzt: Angreifen, Verteidigen, Informationen sam-

Bugs, Bugs, Bugs!

Unsere Testversion von **Breed** war von vorne bis hinten mit Bugs verseucht. Hinzu kamen viele nervige Designpatzer. Hier eine kleine Auswahl.



WACHDROHNEN, DIE NIEMANDEN SEHEN
Vor Antritt unserer Mission wurden wir noch vor diesen angeblich besonders wachsamen Breed-Drohnen gewarnt.



VERALTETE BITMAP-EXPLOSIONEN
Diese schlecht gemachte 2D-Textur soll Feuer darstellen. Anno 2004 gehört so was eigentlich ins Programmier-Museum.



WINKE, WINKE!
Breed-Scharfschützen nahmen uns irgendwann nicht mehr unter Beschuss, sondern winkten uns fröhlich zu. Peinlicher Bug oder Easteregg der Programmierer?





LEITER KLETTERN
Das Rauf- und Runterklettern von Leitern ist in fast allen Ego-Shootern ein Problem. In **Breed** springt die Figur jedoch selbstständig fünf Meter nach hinten, wenn man die letzte Sprosse erreicht.



VERFOLGERPERSPEKTIVE: ZU STEILER WINKEL
Dieses Bild zeigt die Verfolgerperspektive, wenn man sich in einem Fahrzeug befindet. Die Kamera lässt sich nicht verstellen.



DU KANNST NICHT VORBEI Ein Breed-Hunter will uns den Weg in eine Basis versperren.

Zu Land und in der Luft: **die Vehikel**

Zu Land:

BUGGY

⊕ Der Buggy eignet sich dank seiner guten Geschwindigkeit ganz vorzüglich als Laufwegverkürzer. Und wenn's hart auf hart kommt, hilft die installierte Bordkanone.

⊖ Beschuss mit schwerem Geschütz hält der Buggy nicht lange stand. Hinzu kommt, dass die Geschütze nur in Fahrtrichtung feuern und sich nicht separat zur Seite bewegen lassen.



STURMPANZER

⊕ Dicke Panzerung, großzügige Waffenausstattung und die Möglichkeit, dass der Spieler ein MG bedient, machen den Tank zur fahrenden Festung.

⊖ Der Panzer mag fast unkaputtbar sein, dafür schleicht er wie eine Schnecke übers Terrain. Versuchen Sie erst gar nicht, enge Kurven zu fahren - Sie bleiben eh stecken.



HUMVEE

⊕ Der Humvee steuert sich ähnlich rasant wie der Jeep. Hier darf ein Kollege sogar den fest installierten Geschützturm steuern, während Sie fahren.

⊖ Als Verteidigung steht dem Humvee nur ein Schnellfeuergewehr zur Verfügung - sonst nichts. Auch seine Panzerung hält einem direkten Treffer nicht stand.





In der Luft:

JÄGER

⊕ Mittelstarke Panzerung, extreme Schnelligkeit, gelenkte sowie ungelenkte Raketen, Maschinengewehr und Bomben - der Jäger ist ein starkes Werkzeug.

⊖ Es ist aufgrund der hohen Geschwindigkeit schwer, kleine und sich bewegende Bodenziele anzugreifen. Gegen Lenkraketen schaut der Jäger zudem alt aus.



SCOUT

⊕ Der Scout ist ein Mittelding zwischen Jäger und Raketenrucksack: ordentliche Geschwindigkeit, durchschnittliche Panzerung und Bewaffnung.

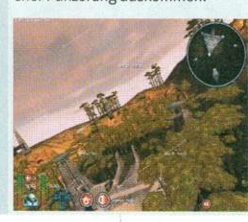
⊖ Der Scout kann zwar eine ganze Menge – Feindgebiete aufklären, Gegner schießen und einige Treffer einstecken –, aber nichts richtig gut.



RAKETENRUCKSACK

⊕ Der Raketenrucksack, das perfekte Aufklärungsmittel! Durch seine Wendigkeit schlängelt man sich mit ihm durchs gegnerische Kreuzfeuer - aber Vorsicht vor Hindernissen.

⊖ Geschwindigkeit hat ihren Preis: Der Pilot des Raketenrucksacks muss komplett ohne Waffensystem und mit extrem schwacher Panzerung auskommen.





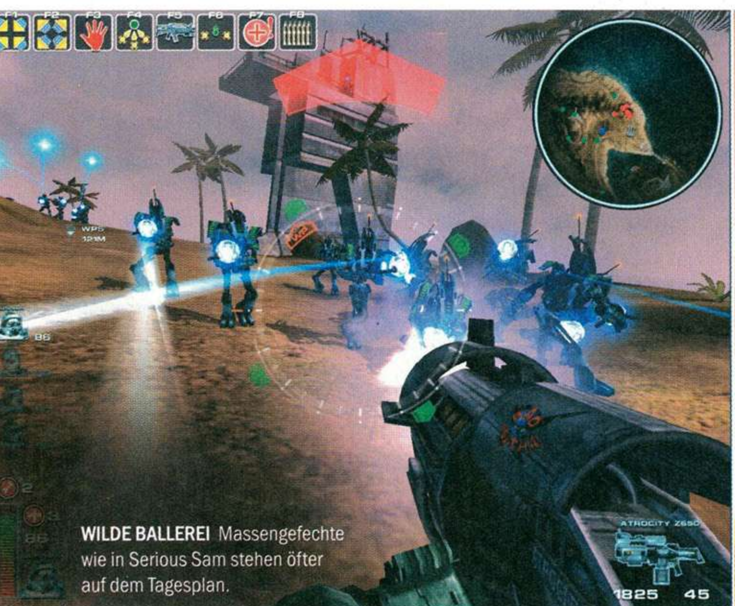
EIN STARKES TEAM Bis zu drei Grunts begleiten Sie durch die Missionen. Sie können jederzeit die Kontrolle über einen dieser Teamkameraden übernehmen.

meln. Nach einem kurzen Briefing werden Sie meist von einem Landungsschiff irgendwo im Level abgesetzt und kämpfen sich von einem Wegpunkt zum nächsten, bis Sie Ihren Auftrag erledigt haben. Leider zeigt sich im Missionsdesign die Einfallslosigkeit und Inkonsequenz der Entwickler von Brat Designs in vollem Umfang: Die Levels bieten zwar wegen ihrer Größe und des offenen Designs fast immer mehr als einen Anlaufweg, um ein Missionsziel zu erreichen. Allerdings ist das Abklappern der Wegpunkte scheinbar wichtiger als kluges, taktisches Vorgehen. So können Sie sich zwar auf Alternativrouten anstelle des vorgeschriebenen Pfades an Ihren Bestimmungsort heranpirschen. Dadurch lösen Sie allerdings keine Script-Ereignisse aus, die für den Fortgang der Mission wichtig sind. Und das Schärfste: Wenn ein Level beispielsweise als Schauplatz für mehrere Aufträge dient und Sie im ersten Durchgang Gebäude mit darin postierten Scharfschützen oder fest installierte Geschütze zerstören, sind exakt diese Installationen zu Beginn einer neuen Mission wieder völlig intakt - als wäre nie etwas gewesen. Wozu also weitläufige Levels und somit Entscheidungsfreiheit bezüglich des Vorgehens, wenn im folgenden Auftrag auf exakt der gleichen Karte ALLE zerstörten Gebäude und Feinde auf wundersame Weise wieder da sind? Gratulation – so zerstört man Atmosphäre.

Wenigstens bei den Waffen stimmt alles: Im Sortiment der USC befinden sich acht brauchbare Standard-Feuerspucker, die man bereits aus anderen Shootern kennt. Vom kleinen Maschinengewehr über eine Scharfschützen-Flinte und das Standard-Automatikgewehr mit Granatwerfer bis hin zum Flammen- oder Raketenwerfer ist alles dabei. Wie im Extrakasten „Mensch gegen Maschine“ beschrieben, besitzen Ihre Grunts beim Start einer Mission Ihrem Aufgabengebiet entsprechend unterschiedliche Waffen. Allerdings kann man jederzeit seine aktuelle Wumme wegwerfen und einen anderen Schießprügel einsetzen. Die Breed verlassen sich eher auf Plasmawaffen und haben bis auf den Flammenwerfer entsprechende Pendants zu den USC-Schießeisen umgeschnallt.

Ich will Panzer fahren ...

... und genau das dürfen Sie in **Breed** auch! Die Fahrzeuge sind das heimliche Highlight des Sci-Fi-Shooters, stehen aber leider nicht in jeder Mission zur Verfügung. So ist es kein Wunder, dass genau die Missionen am meisten Spaß machen, in denen man mit einem waffenstarrenden Panzer



WILDE BALLEREI Massengefechte wie in Serious Sam stehen öfter auf dem Tagesplan.



SCHWERE JUNGS In einer Mission schlüpfen Sie in diesen schwer gepanzerten Kampfanzug und heizen den Breed mit einem Flammenwerfer ein.

über die Karte rumpelt oder im pfeilschnellen Flieger sitzt. Wie Sie in unserem Extrakasten auf Seite 94 sehen, gibt es alles, was man als moderner Soldat in einem Krieg gegen Außerirdische eben so braucht. Gesteuert werden die Vehikel genau wie Ihre Spielfigur mit Maus und Tastatur und lassen sich in der Regel ganz ordentlich bedienen. Bei Fluggeräten muss man allerdings aufpassen: Vor allem der Jäger verlangt nach geschickter Bedienung, denn bei zu geringem Schub schmiert die Kiste aufgrund des Strömungsabrisses schneller ab, als Ihnen lieb ist. Schönes, aber spielerisch unwichtiges Detail: Die Fluggeräte können jederzeit zwischen Jet- und Schwebemodus wechseln. Genau das hätte man sicher auch mal für eine nette Schleichmission im Flieger à la **Yager** einsetzen können – Fehlanzeige! Leider hat Brat Designs auch die Kamerasteuerung vermurkst. Sie können zwar in die Verfolgerperspektive schalten, allerdings ist der Sichtwinkel bei Panzern und Jeeps zu steil. So sieht man lediglich das, was virtuelle zehn Meter vor und neben einem geschieht. Infolgedessen ist die Verfolgerkamera bei Bodenfahrzeugen natürlich genauso überflüssig wie der Schwebe-Modus für Flugzeuge. Wirklich übel ist die verhunzte Maussteuerung. Hier wurde scheinbar eine Art künstlicher „Maus-Lag" eingebaut, zumindest reagiert die Bildschirmdarstellung leicht verzögert auf Mausbewegungen. Daran muss man sich wohl zwangsläufig gewöhnen, denn einen Schalter zum Deaktivieren haben wir nirgends gefunden.

Lemmings 2004

Wirklich fordernde Kämpfe gegen eine intelligent agierende Gegner-KI wie in **Halo** gibt es nicht. Stattdessen sind gescriptete Angriffe der Breed an der Tagesordnung, was so aber auch besser ist. Denn die künstliche Intelligenz Ihrer Roboter-Widersacher kann man am ehesten mit frisch formatierten PCs vergleichen. Bei Beschuss vollführen die steifen Maschinenkrieger zwar gerne mal eine Rolle seitwärts, besitzen sonst aber keine besonderen Angriffs- oder Verteidigungsmuster. Breed-Scharfschützen zeichnen sich sogar dadurch aus, dass sie irgendwann nicht mehr auf den Spieler feuern, sondern ihm zuwinken! Ob dies eine besondere Art der psychologischen Kriegsführung oder lediglich ein Bug ist, wissen wohl nur die Herren Entwickler. Fraglich, wie die Breed überhaupt jemals zu einer Gefahr für die Menschheit werden konnten.

Auch die eigenen genmanipulierten Kollegen sind nicht gerade mit Cleverness geseg-

Mensch gegen Maschine

Die USC schickt vier Söldner-Klassen ins Rennen – die Breed halten mit eigenen Kreationen dagegen.

Die Guten: USC

ENGINEER
Wenn es darum geht, einen Hebel (Breed-Technologie!) umzulegen, dann muss der Engineer her. Auch als Hacker und Fahrzeugmechaniker machen Engineers eine gute Figur.

MEDIC
Die Waffenausrüstung des Sanitäters besitzt die Effektivität einer Wasserspritzpistole. Trotzdem ist der Sanitäter im Gefecht unabdingbar, denn er verabreicht verletzten Team-Mitgliedern Medipacks.

SNIPER
Der Scharfschütze, besser gesagt die Scharfschützin trägt eine Rüstung, leicht wie Papier. Sie ist am effektivsten hinter der Front, wo sie auf die Distanz einzelne Breed aufs Korn nimmt.

HEAVYGUNNER
Der Heavygunner ist der menschliche Panzer unter den USC-Söldnern: Er ist schwer und träge, brennt aber dank fortschrittlicher Waffensysteme ein gewaltiges Feuerwerk ab.

Die Bösen: Breed

SOLDIER
Der Soldier ist bei den Breed das Mädchen für alles. Mittelstarke Panzerung, ordentliche Waffen-Power und überdurchschnittliche Laufgeschwindigkeit machen ihn zum Allzweckroboter.

WARRIOR
Ein Warrior bewegt sich langsamer als ein Soldier, was am Gewicht der Waffen und der Rüstung liegt: Die sind nämlich um einiges besser. Man findet Warrior meistens an Knotenpunkten vor.

HUNTER
Der Albtraum eines jeden USC-Söldners: Die Hunter sind nicht nur besser gepanzert und ausgerüstet als ihre Artgenossen, sondern auch noch schneller. Gottlob trifft man sie nur selten an.

GENERAL
Hinter einer Streitmacht der Breed steht meistens ein General, der alle Aktionen seiner Untertanen koordiniert - was nicht heißt, dass er nicht auch kämpft. Und das kann er besser als alle anderen.

TESTCENTER

Inhalt & Features

- 3 Multiplayer-Modi für bis zu 32 Spieler auf 8 Mehrspieler-Karten
- 4 Team-Mitglieder
- 18 Einzelspieler-Missionen
- Jeweils 3 steuerbare Fahr- und Flugzeuge
- Basiert auf selbstentwickelter Mercury-Engine
- Zwei Fraktionen: USC und Breed (spielbar nur in Multiplayer)

Zahlen & Fakten

Genre:	Taktik-Shooter
Vergleichbare Spiele:	C&C: Renegade, Halo, Chrome, Unreal 2
Entwickler:	Brat Designs
Vom gleichen Entwickler:	Keine weiteren Titel.
Publisher:	CDV
Adresse des Publishers:	Neureuter Straße 37 b, 76185 Karlsruhe
Telefon des Publishers:	0721-97224-0 (Standardtarif, Mo-Fr, 9-18 Uhr)
Offizielle Website:	http://www.breedgame.com
Website des Publishers:	http://www.cdv.de
Website des Entwicklers:	http://www.brat-designs.com
Beste Fansite:	http://breed.planet-multiplayer.de
Telefon-Hotline (Kosten):	Technik: 01805-299-266 (€ 0,12/Min., Mo-Fr, 9-19 Uhr)
Altersempfehlung lt. USK:	Ab 16 Jahren
Termin:	6. Februar
Preis lt. Hersteller:	Ca. € 55,-
Inhalt der Packung:	1 CD, Handbuch
Sprache Spiel:	Deutsch
Sprache Handbuch:	Deutsch
Durchschnittliche Spieldauer:	12 Stunden

Im Wettbewerb

	Halo	C&C: Renegade	Breed
GRAFIK	**80**	**63**	**81**
Detailreichtum Spielwelt	71	60	81
Detailreichtum Objekte	81	61	87
Vielfalt der Spielwelt	76	80	82
Animation der Objekte	87	81	75
Effekte	88	66	62
SOUND	**91**	**77**	**72**
Musik	93	65	71
Soundeffekte	90	75	66
Stimmen/Kommentar	89	91	84
STEUERUNG	**82**	**80**	**66**
Bedienungskomfort/Navigation	86	80	80
Präzision der Steuerung	80	72	61
Übersichtlichkeit/Perspektive	90	82	75
ATMOSPHÄRE	**88**	**74**	**68**
Spannung/Überraschungen	91	81	65
Realitätsnähe/Glaubwürdigkeit	72	33	72
Story/Dialoge/Kommentare	94	92	70
Inszenierung	94	90	76
SPIELDESIGN	**87**	**70**	**67**
Komplexität/Spieltiefe	81	81	82
Einsteigerfreundlichkeit	86	72	84
Ausgewogenheit des Schwierigkeitsgrads	85	69	70
Verhalten der Computergegner	91	50	25
Innovation	90	79	44
MEHRSPIELERMODUS	**85**	**83**	**61**
Abwechslung der Spielmodi	90	83	40
Interaktion mit Mit-/Gegenspielern	82	85	81
Einstellungsmöglichkeiten	95	83	84
TEST-AUSGABE:	PCG 12/03	PCG 03/02	PCG 03/04
WERTUNG:	**84**	**72**	**62**

Pro & Contra

Grafik
- ⊕ Hohe Sichtweite
- ⊕ Detaillierte Fahrzeuge und Figuren
- ⊖ Effekte (Explosionen, Rauch) sehen schäbig aus

Sound
- ⊕ Gute Sprecher
- ⊕/⊖ Oft gehörter Industrial-Sound
- ⊖ Soundfehler in Fahrzeugen

Steuerung
- ⊕ W, A, S, D funktioniert auch in Fahrzeugen
- ⊕ Leicht zu erlernende Tastatur-Kommandos
- ⊖ Ungenaue Maussteuerung
- ⊖ Verfolgerperspektive in Fahrzeugen unbrauchbar (Winkel zu steil)

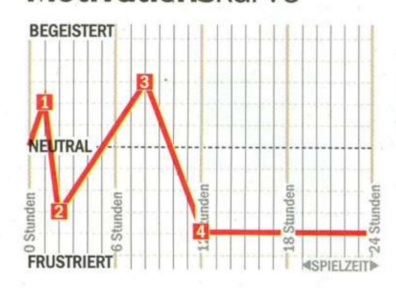
Atmosphäre
- ⊕ Überzogene Starship-Troopers-Atmosphäre
- ⊖ Wenig Überraschungen
- ⊖ Story fast 1:1 von Halo abgekupfert

Spieldesign
- ⊖ Wegpunkte müssen abgelaufen werden
- ⊖ Gebäude und Gegner sind plötzlich wieder da
- ⊖ Künstliche Intelligenz mangelhaft
- ⊖ Katastrophale Wegfindungsroutinen

Mehrspielermodus
- ⊕ Benutzbare Fahrzeuge
- ⊖ Viele Bugs, Abstürze
- ⊖ Kaum Abwechslung, zu wenig Modi

WAS IST WAS? Rot: Schlechter als die Vergleichsspiele – Grün: Besser als die Vergleichsspiele

Motivationskurve





1 Mit dem Dropship geht's runter auf den Planeten und sofort bricht die Hölle los - ein furioser Anfang!



2 Bugs, Bugs, Bugs trüben den Spielspaß ungemein. Dazu kommt noch die vermurkste Steuerung.



3 Endlich richtige Fahrzeuge. Die Levels mit Panzer und Flieger machen ohne Ende Spaß, davon bitte mehr!



4 Wer zum Schluss der Solo-Kampagne auf den Mehrspieler-Modus setzt, wird enttäuscht: Viele Bugs, dazu langweilig.

Leistungs-Check

WAS IST WAS? Technisch unmöglich – Unzumutbar – Akzeptabel – Optimal



MINIMALE DETAILS

MAXIMALE DETAILS

PROZESSOR



Auf der maximalen Detailstufe stellt Breed hohe Anforderungen an den Hauptprozessor - erst mit 2.600 MHz spielen Sie ohne Ruckler. Über das Optionsmenü passen Sie die Grafikqualität allerdings hervorragend an Ihre CPU an. Besonders über die Sichtweite und die Schatten lässt sich der Prozessor entlasten. Bei 1.700 MHz sollten Sie eine Sichtweite von 120 Prozent wählen und die Schattendarstellung auf „Medium" herabsetzen. Auf der niedrigsten Detailstufe ist Breed schon mit 1.400 MHz flüssig spielbar.

RAM

128 MB – 256 MB – 512 MB – 1.024 MB

Breed ist mit 256 MByte Speicher bereits spielbar. Um kurze Aussetzer aufgrund von Ladevorgängen zu vermeiden, sollten Sie allerdings 512 MByte verwenden.

GRAFIKKARTE



KLASSE 1 Geforce256, Geforce2-Serie, Geforce4-MX-Serie, Kyro I/2, Radeon 7000/7200/7500	**KLASSE 2** Radeon 8500/9000/9100, Geforce3 Ti-200/500, Geforce FX 5200/5200 Ultra
KLASSE 3 Geforce4 Ti-Serie, Radeon 9500/9600/9600 Pro, Geforce FX 5600/5600 Ultra	**KLASSE 4** Radeon 9500 Pro/9700 (Pro), Radeon 9800 (Pro), Geforce FX 5800 (Ultra), Geforce FX 5900 (Ultra)

Bei Breed kommt die Mercury-Engine zum Einsatz. Diese benötigt eine schnelle Grafikkarte der dritten Leistungsklasse, um bei 1.024x768 nicht ins Stocken zu geraten. Besitzer einer Geforce3 Ti-200 oder Geforce FX 5200 Ultra wählen als Texturqualität "Medium". Mit einer Radeon 9800 oder Geforce FX 5900 können Sie 4:1 anisotrope Filterung aktivieren, damit auch nach hinten verlaufende Flächen scharf dargestellt werden. DirectX-7-Grafikkarten (Geforce2 / 4 MX) können den Wellengang auf der Wasseroberfläche nicht darstellen.



ES GIBT VIEL ZU SEHEN Die Scharfschützin profitiert von der hohen Sichtweite in Breed wie kein anderer Charakter.

net. Wer sich tatsächlich mal zusammen mit seinen drei Teampartnern auf den Weg macht und eine andere Formation als die Kolonne wählt, wird sich hin und wieder von einem Mitglied der Truppe verabschieden müssen. Und zwar nicht durch Feindfeuer, sondern weil die Deppen ohne Feindeinwirkung Abhänge hinabstürzen oder an winzigen Erhebungen im Level hängen bleiben wie Fliegen im Spinnennetz. Das Negativ-Highlight bezüglich Wegfindung: Während wir alleine auf der einen Seite eines Sees ein paar Breed-Soldaten ausschalteten, warteten unsere restlichen drei Grunts auf der anderen Seite in relativer Sicherheit auf uns. Nachdem die Breed beseitigt waren, riefen wir das Trio per Befehl herüber – doch satt um den See herumzulaufen, marschierten die Jungs lieber schnurstracks durch den Tümpel und ertranken dabei! Auch scheunentorgroße Eingänge von Militärbasen werden mit Regelmäßigkeit verpasst, stattdessen stehen Ihre Teamkollegen dann mit dem Gesicht zur Wand an der Außenmauer. Wahrscheinlich schämen sie sich. So viel also zum Thema Grunts und Genmanipulation.

Was vom Tage übrig bleibt

Technisch kann man **Breed** mit einem Aufsteiger in die erste Fußballbundesliga vergleichen. Die Landschaftsgrafik mit der hohen Sichtweite hat durchaus ihren Reiz, auch läuft das Spiel anständig auf Mittelklasse-PCs. Die Figuren sehen ansprechend aus; vor allem die Grunts machen in ihren fetten Metallpanzern einen feschen Eindruck. Das spiegelnde Wasser ist den Engländern recht gut gelungen, allerdings darf man solche programmiertechnischen Details im DirectX-9-Zeitalter auch von einem Vollpreis-Spiel erwarten. Dem stehen triste Innenlevels in bester **Halo**-Manier gegenüber, die glücklicherweise nicht oft im Spiel vorkommen. Was sich Brat Designs allerdings bei den Feuer- und Raucheffekten gedacht hat, ist uns ein Rätsel. Die Zeiten, in denen man hässliche 2D-Bildchen mit aufgemalten Flammen rotieren und in den Himmel steigen ließ, sind schon lange passé. Die Hintergrundmusik von **Breed** klingt wie die Musik aus **Command & Conquer** Teil 1 – nur ist das Industrial-Techno-Heavy-Metal-Geschrubbe heute längst nicht mehr so kultig wie früher. Und wo programmiertechnisch einiges im Argen liegt, kann auch der Sound nicht reibungslos funktionieren. Die Fahrgeräusche von Vehikeln werden von Soundfehlern begleitet, manchmal ertönen auch Explosionen, allerdings ist weit und breit kein Feuerball zu sehen. Eine Frechheit ist der Mehrspielermodus. Die angekündigten Modi Assault und King of the Hill fehlen ebenso wie der vor langer Zeit einmal versprochene Coop-Modus. Dafür gibt es nur stinknormales Deathmatch und Team Deathmatch mit und ohne Fahrzeuge. Und von den vielen noch nicht ausgemerzten Bugs wollen wir gar nicht erst reden. DIRK GOODING

MEINUNG
DIRK GOODING



Brat Designs war offensichtlich völlig mit der Aufgabe überfordert, ein bugfreies Spiel zu entwickeln.

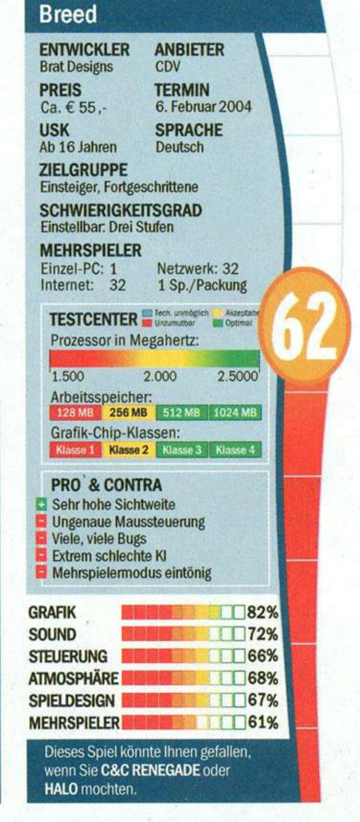
Breed und Athen haben eines gemeinsam: Genau wie die Olympiastadt 2004 gleicht der Shooter derzeit einer Großbaustelle, von der man nicht weiß, ob und wann alles fertig wird. Vielleicht gelingt es Brat Designs, rechtzeitig zur Veröffentlichung am 6. Februar einen umfangreichen Patch herauszubringen, der zumindest die gröbsten Bugs bereinigt. Doch angesichts der massiven Fehler unserer Testversion kann ich mir das kaum vorstellen. Die vielen Terminverschiebungen und der katastrophale Zustand des Sci-Fi-Shooters zum aktuellen Zeitpunkt lassen nur den einen Schluss zu: Das Entwicklerteam war offensichtlich völlig mit der Aufgabe überfordert, ein bugfreies Spiel zu entwickeln. Daher kann ich nur jedem abraten, sich **Breed** zum jetzigen Zeitpunkt zu kaufen. Es sei denn, Sie entwickeln gerade selbst ein Computerspiel. In diesem Fall ist **Breed** ein tolles Beispiel, wie man es nicht machen sollte.

MEINUNG
CHRISTIAN MÜLLER



Oh weh, oh weh: Ein ganz großes Autsch!

Breed hat alle Zutaten für ein ganz großes Action-Highlight: eine coole Alien-Menschen-Story à la **Starship Troopers**, abwechslungsreiche Spiel-Elemente aus Ego-, Taktik- und Weltraum-Shootern, eine krispe Grafik sowie motivierende Zwischensequenzen. Ganz großartig finde ich zum Beispiel die Einsätze in den Raumjägern, die aus dem All direkt auf die Planetenoberfläche und wieder zurück führen, oder die freie Auswahl bei der Besetzung der Piloten- oder Schützenfunktionen in den verschiedenen Fahrzeugen. Auch der Infanteriekampf gegen Unmengen an Breed ist zuweilen fordernd. Ganz furchtbar aber, wie das alles von den wirklich haarsträubenden Logik-, Design- und Programmier-Fehlern zunichte gemacht wird. Teilweise konnte ich wirklich nur ungläubig vor dem Monitor sitzen, wenn zum Beispiel die Wegfindung der KI-Charaktere wieder versagt hat oder ich eine Mission neu starten musste, da gescriptete Ereignisse nicht ausgelöst wurden. Ich hoffe, dass CDV noch Zeit und Geld in einen Patch investiert, denn dann würde ich gut und gerne 20 Spielspaßpunkte addieren. Bisher bin ich einfach nur enttäuscht.



TESTURTEIL
Breed

ENTWICKLER Brat Designs	**ANBIETER** CDV
PREIS Ca. € 55,-	**TERMIN** 6. Februar 2004
USK Ab 16 Jahren	**SPRACHE** Deutsch

ZIELGRUPPE Einsteiger, Fortgeschrittene

SCHWIERIGKEITSGRAD Einstellbar: Drei Stufen

MEHRSPIELER
Einzel-PC: 1 — Netzwerk: 32
Internet: 32 — 1 Sp./Packung

62

TESTCENTER Tech. unmöglich / Unzumutbar / Akzeptabel / Optimal

Prozessor in Megahertz: 1.500 — 2.000 — 2.5000

Arbeitsspeicher: 128 MB | 256 MB | 512 MB | 1024 MB

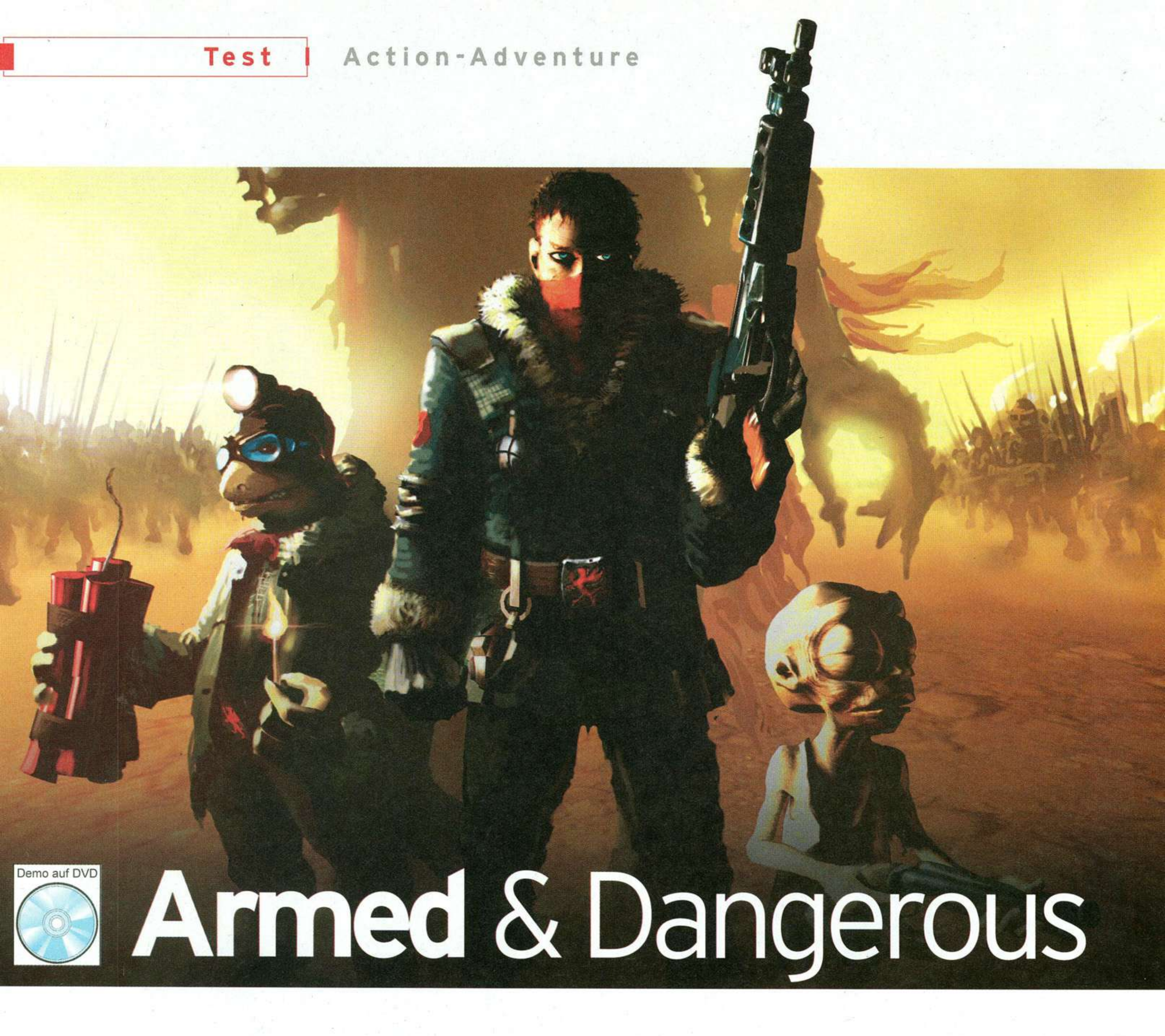
Grafik-Chip-Klassen: Klasse 1 | Klasse 2 | Klasse 3 | Klasse 4

PRO & CONTRA
- + Sehr hohe Sichtweite
- − Ungenaue Maussteuerung
- − Viele, viele Bugs
- − Extrem schlechte KI
- − Mehrspielermodus eintönig

GRAFIK	82%
SOUND	72%
STEUERUNG	66%
ATMOSPHÄRE	68%
SPIELDESIGN	67%
MEHRSPIELER	61%

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **C&C RENEGADE** oder **HALO** mochten.


CRYSTAL DYNAMICS
PC CD
Logitech
PlayStation 2
XBOX
eidos
Legacy of Kain: Defiance © 2003 Crystal Dynamics. Developed by Crystal Dynamics. Published by Eidos. Crystal Dynamics, the Crystal Dynamics logo, Legacy of Kain, and the related characters are trademarks of Crystal Dynamics. Crystal Dynamics is a wholly owned subsidiary of Eidos. Eidos and the Eidos logo are registered trademarks of Eidos Inc. All rights reserved.



Armed & Dangerous

Die Macher von Giants schicken Sie erneut auf **eine kurzweilige Action-Reise** – bleihaltige Luft garantiert.

Ein vermummter Söldner, ein grantiger Riesenmaulwurf, ein auf Hochglanz polierter Roboter und ein müffelndes Großväterchen – das sind die Lionhearts. Eine Bande tollpatschiger Strauchdiebe, die zu strahlenden Weltenrettern avancieren; unfreiwillig, versteht sich. Eigentlich wollte das Quartett dem herrschsüchtigen König lediglich das „Buch der Regeln" stibitzen, um den Coup ihres Lebens zu landen. Wie sich im Verlauf des hanebüchenen Abenteuers herausstellen soll, retten die Antihelden auf diesem Weg aber ein ganzes Märchenreich.

„Wir brauchen Waffen"

Bereits der Vorspann macht deutlich, dass Planet Moon Studios seiner Linie treu bleibt. Wie das Erstlingswerk **Giants: Citizen Kabuto** setzt auch **Armed & Dangerous** auf eine humorvolle bis abgedrehte Inszenierung der Geschichte. Da wird der verkühlte Greis Rexus zum Aufwärmen schon mal ins Hinterteil eines vorbeilaufenden Tieres geschoben oder es wird ein heiliges Lamm geschlachtet. Auch der Spielablauf erinnert an den Quasi-Vorgänger und setzt auf unkomplizierten Ballerspaß. Sie steuern Roman, den Anführer der Truppe, und tragen maximal drei Waffen bei sich. Das Arsenal reicht dabei vom simplen Karabiner über ein Scharfschützengewehr bis hin zu abgefahrenen Schießprügeln wie der Haifischkanone. Setzen Sie diese ein, gräbt sich eines der Fleisch fressenden Flossentiere ins Erdreich und labt sich an umstehenden Gegnern. **Armed & Dangerous** bietet diverse dieser kreativen Kriegsgerätschaften (siehe Extrakasten), mit denen Sie sich in Pubs eindecken. Neben dem Waffenerwerb bieten die gemütlichen Kneipen auch die Möglichkeit, die Kampftruppe zu heilen – darüber hinaus wird automatisch gespeichert. Das können Sie allerdings auch jederzeit selbst tun.

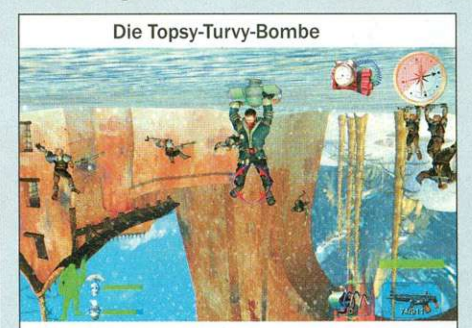
Demolition Man

Auf Ihrem Weg zum königlichen Prunkschloss gilt es, insgesamt 21 lineare Levels zu meistern, in denen die Löwenherzen übergroße Kriegsroboter in ihre Einzelteile zerlegen oder arglose Minenarbeiter aus der Sklaverei befreien. Diese Einsätze erledigen Sie meistens in Begleitung von zwei Teamgefährten, die mit rudimentären Befehlen wie „Bewachen" oder „Angreifen" kommandiert werden, oder Sie stürmen im Alleingang durch die Areale. Grundsätzlich gilt: Erst schießen und dann noch immer nicht denken. **Armed & Dangerous** setzt auf spaßige Zerstörungsorgien und ein

Die coolsten Wummen

Armed & Dangerous bietet ein äußerst unkonventionelles Waffenarsenal. PC Games präsentiert die Top 3 der abgedrehtesten Kaliber.

Die Topsy-Turvy-Bombe



Mit einem handlichen Bohrer schrauben Sie sich am Grund fest. Wenig später dreht sich der Bildausschnitt um 180° und die Gegner „fallen" in die Luft, um danach unsanft auf dem Boden der Tatsachen zu landen.

Die Haifischkanone



Sobald Gegner in Sichtweite sind, schießen Sie einen Ziel suchenden Hai ins Erdreich, der innerhalb weniger Minuten alles verspeist, was nicht rechtzeitig auf einen Baum flüchtet.

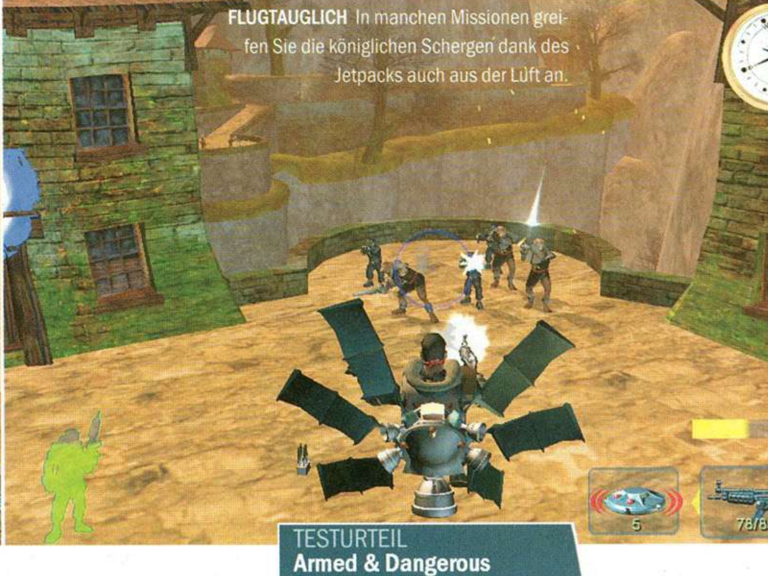
Das schwarze Loch



Die kleine unscheinbare Box entfaltet binnen Sekunden eine zerstörerische Wirkung. Alle Gegner im näheren Umkreis werden eingesogen und Sie garantiert nie wieder behelligen.



K. O. Der riesige Boxhandschuh lässt die Gegner nacheinander auf Sie zufliegen, sodass Sie jeden gefühlvoll wegdreschen können.



FLUGTAUGLICH In manchen Missionen greifen Sie die königlichen Schergen dank des Jetpacks auch aus der Luft an.

Missionsdesign, das Dauerfeuer zur Maxime erklärt. Dabei setzen Sie sich nicht nur mit Maschinengewehr gegen Oger und Offiziere zur Wehr, sondern pulverisieren auf Wunsch auch mit Mörser und Raketenwerfer die örtliche Architektur. Das kann Spiel entscheidend sein, wenn es sich um monarchische Baracken und Abwehreinrichtungen handelt, oder ist desaströser Spaß, wenn Sie (selbstredend unbewohnte) Zivilgebäude sprengen.

Geschütz-Schütze schützt

Aufgelockert wird der Spielablauf, indem man Sie des Öfteren an ein stationäres Geschütz setzt, von dem aus Sie Städte verteidigen. Das ändert jedoch nichts daran, dass **Armed & Dangerous** zur Halbzeit recht eintönig wird. Die Waffensysteme haben Sie kennen gelernt und die Missionstypen „Zerstöre Gebäude x" oder „Befreie x Geiseln" wiederholen sich. Bei Laune halten dann vor allem die ansprechende grafische Gestaltung sowie die schwarzhumorigen Zwischensequenzen.

DAVID BERGMANN



TESTURTEIL
Armed & Dangerous

ENTWICKLER Planet Moon
ANBIETER NBG
PREIS Ca. € 40,-
TERMIN 19.02.2003
USK Ab 16 Jahren
SPRACHE Deutsch
ZIELGRUPPE Fortgeschrittene
SCHWIERIGKEITSGRAD Einstellbar: Vier Stufen
MEHRSPIELER Einzel-PC: 1 | Netzwerk: - | Internet: - | 1 Sp./Packung

77

TESTCENTER Tech. unmöglich / Unzumutbar / Akzeptabel / Optimal
Prozessor in Megahertz: 1.000 – 1.400 – 1.800
Arbeitsspeicher: 128 MB | 256 MB | 512 MB | 1024 MB
Grafik-Chip-Klassen: Klasse 1 | Klasse 2 | Klasse 3 | Klasse 4

PRO & CONTRA
+ Humorvolle Inszenierung
+ Abgefahrene Waffen
+ Abwechslungsreiche Schauplätze
- Auf Dauer eintönig
- Kurze Spieldauer

GRAFIK	80%
SOUND	82%
STEUERUNG	86%
ATMOSPHÄRE	76%
SPIELDESIGN	72%
MEHRSPIELER	--%

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **GIANTS: CITIZEN KABUTO** oder **MDK** mochten.

MEINUNG
DAVID BERGMANN

Action-Fans mit einem Faible für schwarzen Humor sind bei Armed & Dangerous goldrichtig.

Ich gestehe: **Armed & Dangerous** hat mir einen Heidenspaß gemacht. Dafür, dass ich über die Spielzeit von knapp zehn Stunden auf Rätsel oder spielerische Abwechslung verzichten musste, haben mich Non-stop-Action und die genialen Zwischensequenzen ausreichend entschädigt. Wer damit leben kann, ist beim zweiten Spiel von Planet Moon Studios genau richtig. Die Grafik ist zwar ausnehmend hübsch, mit geringer Sichtweite und den immer gleichen Monstern als Gegnern aber auch nicht übermäßig spektakulär. Dass Sie sich hin und wieder mithilfe eines Jetpacks in die Lüfte erheben dürfen, ist nett, vermag jedoch nicht über das simple Spielprinzip hinwegzutäuschen. Wer bereits mit Spielen wie **MDK** oder **Giants** seinen Spaß hatte, sollte sich **Armed & Dangerous** nicht entgehen lassen.



Special Edition
Legacy of Kain: Defiance wird am 6. Februar als Limited Edition veröffentlicht. Der Preis beträgt 45 Euro, enthalten sind zusätzlich zum Hauptspiel die beiden Vorgänger: Blood Omen 2 (PC-Games-Wertung 06/02: 62 %) und Soul Reaver 2 (PC-Games-Wertung 01/02: 80 %).

Legacy of Kain: Defiance

Wer sich im neuen Legacy of Kain mühelos zurechtfindet, darf sich ein **Pfadfinderabzeichen an die Brust** heften.

Im neuesten Kapitel der **Legacy of Kain**-Reihe gibt es die Blutsauger im Doppelpack: Sie ziehen abwechselnd die Fäden von Kain und Raziel. Später folgt das Aufeinandertreffen der beiden Erzfeinde. Fans der Serie werden die Geschichte Fingernägel kauend verfolgen und begrüßen, dass Entwickler Crystal Dynamics mit Antworten zu Fragen rausrückt, die lange unbeantwortet blieben. Einsteiger ohne Hintergrundwissen verbringen die Zeit dagegen mit Kopfkratzen. Doch beim eigentlichen Spielablauf greift ein Prinzip, das niemanden außen vor lässt: In Third-Person-Perspektive kämpfen Helden mit Schwert und Telepathie gegen Feinde, springen von Plattform zu Plattform und lösen auch mal ein Puzzle.

Gegner als Blutspender

Kain verfolgt sein Ziel schon eine lange Zeit: Seit Jahrhunderten will er Nosgoth als grausiger Diktator regieren – Vampirträume eben. Der alte Zauberer Moebius soll ihm dabei helfen. Also dringen Sie als Kain uneingeladen in seine Festung ein, und zwar in Rauchschwaden-Form durch Gitterstäbe, wie sich das für einen Blutsauger gehört. Es dauert nicht lange, da fließen die Lebenssäfte in Strömen. Wachen erledigt Kain mit seinem riesigen Schwert, das er schwingt, als wäre es leicht wie eine Feder. Gefallene Feinde lassen den Erfahrungsbalken Ihrer Spielfigur ansteigen, bis sie einen neuen Trick lernt, etwa „Blutrausch", „Inferno" oder „Massaker".

Der Name ist Programm: Über eine simple Tastenkombination verwandelt sich Kain in eine Zerstörungsmaschine, die mit Hochgeschwindigkeit fachmännisch ihre Gegner zerlegt. Zuletzt saugt er seine Opfer entweder traditionell per Halsbiss aus oder mittels imaginärem Blutstrohhalm aus der Ferne. Kains Wunden verheilen dabei wie im Zeitraffer.

Neu sind telepathische Fähigkeiten. Per Handschwenk wirbelt Kain seine Feinde durch die Luft. Bogenschützen winken Sie mal eben über die Brüstung. Andere Monster schleudert er gegen Fackeln oder auf Spieße, die aus Wänden hervorragen – ein morbider Schabernack lässt sich da treiben, solange die Gedankenkraft ausreicht.

Vorhang auf für Raziel

Sobald Kain das Ende eines Levels erreicht, schaltet das Spiel zu Raziel um. Der steckt zuerst im Jenseits fest und befreit sich mit Freeclimbing-Qualitäten: Als Raziel hüpfen Sie unter Zeitdruck über Abgründe und hangeln sich an Wänden hoch. Später reisen Sie auf Knopfdruck zwischen Wirklichkeit und Spektraldimension hin und her, etwa um Gittertüren als Geist zu passieren. An Blut ist Raziel nicht interessiert, stattdessen verschlingt er die Seelen seiner Widersacher – das ist dasselbe in Grün. Beide Figuren spielen sich beinahe identisch, bis auf minimale Unterschiede: Während Kain als schwerfäl-



GUTEN APPETIT Anstatt wie Kain seinen Gegnern ihr Blut zu entziehen, saugt Raziel lieber Seelen auf, um die Lebensenergie aufzufrischen.



GELENKIG WIE LARA Es wird nicht nur gehüpft und gekämpft, sondern auch geklettert – aber nur an entsprechend gekennzeichneten Wänden.



FLIRRENDE LUFT Ein Stilmittel von Defiance ist der Unschärfe-Effekt beim Kämpfen, der erst kürzlich exzessiv bei Prince of Persia eingesetzt wurde.

Vampir-Zeugnis

Kämpfen

Mit Schwert und Gedankenkraft gegen Widersacher – die Kämpfe in **Defiance** sind rasant, hübsch animiert und nichts für jene, die bei Blutvergießen weggucken müssen.

Note: Sehr gut



Hüpfen

Von Plattform zu Plattform hüpfen und knapp überleben, das ist Bestandteil vieler Konsolenspiele. Die wahnsinnigen Kameraschwenks erschweren **Defiance** unnötig.

Note: Mangelhaft



Rätseln

Fackeln in bestimmter Reihenfolge anzünden, Gegenstände in Wände einsetzen, Kisten auf Bodenmechanismen schieben – die Puzzles in **Defiance** sind ganz ordentlich.

Note: Befriedigend



liger Fiesling durch die Welt tourt, gibt sich Raziel eher als Akrobat. Größere Schluchten überwindet Raziel, indem er seinen zerfledderten Umhang ausbreitet und wie „Der kleine Vampir" durch die Luft segelt.

Dunkle Seiten

1996 erschien Teil 1 für Sonys PlayStation. Auch **Defiance** merkt man seine Konsolen-Herkunft an, leider im negativen Sinne. Es ist beispielsweise unmöglich, in bewährter Kombination von Maus und Tastatur zu spielen. Dass die ganzen Buttons nicht in komfortabler Anordnung auf ein Keyboard passen, ist eine Sache. Die andere ist: Die Kameraperspektive hängt nicht, wie etwa in **Indiana Jones 6**, hinter dem Spieler, sondern bewegt sich in unvorhersehbaren, häufig schrägen Schwenks mit. Das heißt: Sie brauchen einen Analogstick, den Sie mit der Feinfühligkeit eines Klavierspielers im richtigen Rhythmus biegen. Der Orientierung nicht gerade zuträglich ist auch, dass die Ansicht ständig wechselt: Da sehen Sie Kain von vorne, dann wieder von hinten oder seitlich. Die im Grunde linear angeordneten Räume und Abzweigungen werden wegen der Abwesenheit eines Kompasses oder einer Karte schnell zum Labyrinth, in dem man sinnlos umherirrt. Die Kameraperspektive ist damit das Todesurteil eines Spiels, das sonst locker die 80er-Hürde genommen hätte.

THOMAS WEISS



TESTURTEIL

Legacy of Kain: Defiance

ENTWICKLER Crystal Dynamics
ANBIETER Eidos
PREIS Ca. € 45,-
TERMIN 06.02.2004
USK Ab 16 Jahren
SPRACHE Deutsch
ZIELGRUPPE Einsteiger, Fortgeschrittene, Profis
SCHWIERIGKEITSGRAD Nicht einstellbar: Mittel
MEHRSPIELER Einzel-PC: 1 · Netzwerk: - · Internet: - · 1 Sp./Packung

70

TESTCENTER (Tech. unmöglich / Akzeptabel / Unzumutbar / Optimal)

Prozessor in Megahertz: 800 – 1.200 – 1.800

Arbeitsspeicher: 128 MB | 256 MB | 512 MB | 1024 MB

Grafik-Chip-Klassen: Klasse 1 | Klasse 2 | Klasse 3 | Klasse 4

PRO & CONTRA

- \+ Schön inszenierte Kämpfe
- \+ Professionelle Sprachausgabe
- \+ Ansprechende, flüssige Grafik
- − Miserable Kameraperspektive
- − Unnötig komplizierte Steuerung

GRAFIK	80%
SOUND	72%
STEUERUNG	64%
ATMOSPHÄRE	82%
SPIELDESIGN	70%
MEHRSPIELER	–%

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **POP: THE SANDS OF TIME** oder **BEYOND GOOD & EVIL** mochten.

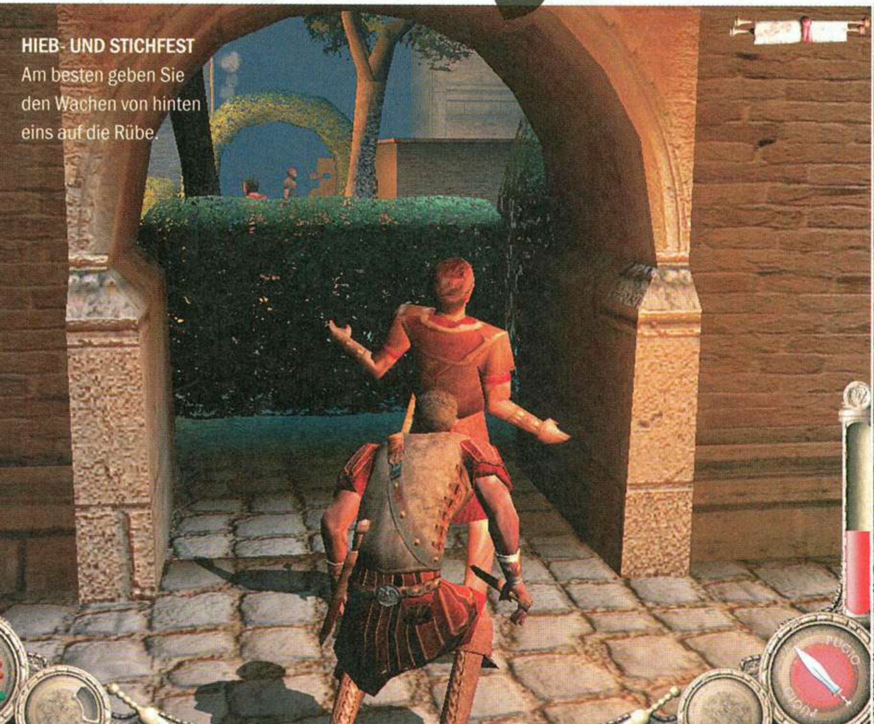
MEINUNG
THOMAS WEISS



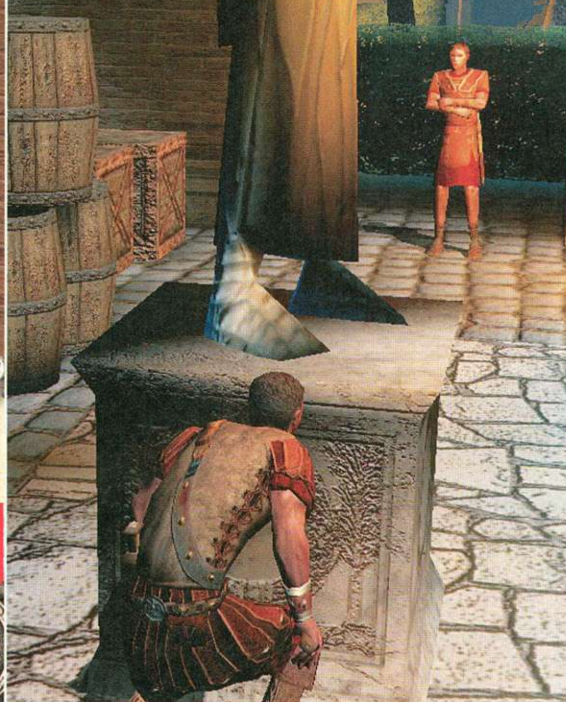
Die Kamera brachte mich zur Weiß-Glut.

In meinem Regal zu Hause stapeln sich Anne-Rice-Bücher und in Spielen übernehme ich gern den Part der Bösen. Kurzum: Ich bin Vampir-Fan! Damit wären alle Voraussetzungen gegeben, **Defiance** gut zu finden. Und alle werden sie von einer krampfhaft innovativen Kameraperspektive zunichte gemacht, die nichts, aber auch gar nichts bringt außer Verdruss. Dafür hatte ich beim Kämpfen einen Spaß wie schon lange nicht mehr: Mit Riesenschwertern herumfuchteln und Gegner mit einem Fingerschnippen durch die Luft schleudern – da stellt sich ein Überlegenheitsgefühl ein. Wunderschön auch die Grafik, die so butterweich über den Bildschirm scrollt, dass man sie mit der Wirklichkeit verwechseln könnte. Überrascht war ich von den erstaunlich detaillierten Texturen – immerhin haben wir es hier mit einer Konsolen-Konvertierung zu tun. Leidensfähige greifen zu.

Augustus



HIEB- UND STICHFEST Am besten geben Sie den Wachen von hinten eins auf die Rübe.



VERSTECKSPIEL Manchmal entdecken die Wachen unseren Titus selbst hinter Hindernissen.

Sam Fisher bevorzugt die Pistole, sein Vorgänger Titus das Kurzschwert. **Am liebsten aber schleichen sie.**

Mit der Lizenz zum mäßig erfolgreichen ZDF-Zweiteiler **Mein Vater, der Kaiser** haben die Entwickler einen Schleich-Shooter nach dem Vorbild von **Splinter Cell** und **Dark Project** geschaffen. Die in kurzen Original-Videosequenzen mehr schlecht als recht erzählte Geschichte folgt nur lose der des Fernsehfilms. Als römischer Geheimagent Titus Gladius befreien Sie Gefangene, spionieren Feinde Ihres Auftraggebers aus und machen Verräter ausfindig. Das funktioniert am besten, indem Sie Ihren Protagonisten auf Zehenspitzen im Schatten an den zahlreichen Patrouillen vorbeiführen. Ein Licht-O-Meter gibt dabei Aufschluss, wie gut Titus getarnt ist. Sollte partout kein Vorbeikommen möglich sein, können Sie die Wächter mit einer geworfenen Münze kurzzeitig von ihrem Posten weglocken, aus dem Hinterhalt mit dem Dolch meucheln oder aus der Distanz mit einem Wurfspeer zu Boden schicken. Nur in Notfällen lässt sich der Profi-Schleicher auf offene Schwertduelle ein. Wenn gerade nicht gekämpft oder geschlichen wird, stehen kleine Schalterrätsel auf dem Programm.

Technisch macht **Augustus** gar keine so schlechte Figur: Die „Far World" getaufte Grafik-Engine glänzt mit netten Licht-und-Schatten-Effekten und die Leveldesigner haben die Gassen des antiken Rom mit Fototexturen recht ansehnlich nachgebaut. RÜDIGER STEIDLE



TESTURTEIL
Augustus

ENTWICKLER Collision
ANBIETER Atari
PREIS Ca. € 40,-
TERMIN Erhältlich
USK Ab 16 Jahren
SPRACHE Deutsch
ZIELGRUPPE Einsteiger, Fortgeschrittene
SCHWIERIGKEITSGRAD Einstellbar: Drei Stufen
MEHRSPIELER
Einzel-PC: 1 Netzwerk: -
Internet: - 1 Sp./Packung

TESTCENTER Tech. unmöglich / Unzumutbar / Akzeptabel / Optimal
Prozessor in Megahertz: 800 1000 1500
Arbeitsspeicher: 128 MB 256 MB 512 MB 1024 MB
Grafik-Chip-Klassen: Klasse 1 Klasse 2 Klasse 3 Klasse 4

61

PRO & CONTRA
+ Abwechslungsreiche Missionen
+ Ansehnliche Grafik
- Schwache Synchronsprecher
- Fehler in der Gegner-KI
- Story schlecht erzählt

GRAFIK	74%
SOUND	72%
STEUERUNG	70%
ATMOSPHÄRE	59%
SPIELDESIGN	69%
MEHRSPIELER	--%

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **DARK PROJECT** oder **SPLINTER CELL** mochten.

MEINUNG
RÜDIGER STEIDLE

Errare humanum est: Theorie und Praxis liegen weit auseinander.

Ausbilder Vernus hat gut reden: „Wenn du dich von hinten an einen Gegner heranpirschst, kannst du ihn einfach niederschlagen", behauptet er im Tutorial. In der Praxis funktioniert das leider bei weitem nicht immer. Da taste ich mich Schritt für Schritt an eine Wache heran, hebe vorsichtig den Dolch – und dann dreht sich der Kollege völlig grundlos um und ich kann nur noch Fersengeld geben. Mal tapsen die Posten ahnungslos an mir vorbei, obwohl ich mit Titus Gladius nur zwei Meter entfernt in der Ecke kauere, dann wieder erspähen sie mein Alter Ego anscheinend durch die Decke des Hauses. Wenn die Gegner-KI besser funktionieren würde, wäre **Augustus** ein ganz netter Pausenfüller für **Splinter Cell**-Fans. Immer noch kein Hammerspiel (dazu fehlt einfach zu viel, etwa die Möglichkeit, um Ecken zu linsen), aber ansonsten nett.



Sonic Adventure DX



DURCHSCHLAGEND Knuckles kann mit seinen großen Fäusten kräftig auf den Putz hauen.



DOWNHILL Mit dem Snowboard geht's rasant bergab – eines der witzigen Zwischenspiele.

Gewohnt rasant geht Kugelblitz Sonic auf neuerliche Robotnik-Jagd – **und überrascht mit zahlreichen Rätseln.**

Die Erde bebt, Asphalt bricht und ein gruseliges Urzeit-Ungeheuer im King-Kong-Format bahnt sich seinen Weg durch zusammenkrachende Bürohochhäuser – sehr zur Freude des fiesen Genies Dr. Robotnik. Denn was da eine Stadt in Schutt und Asche legt, trägt den passenden Namen „Chaos" und ist Robotniks neuestes Werkzeug zur Unterjochung der Menschheit. Hier kommen Sie ins Spiel: Wahlweise in der Rolle von Serienheld Sonic oder eines seiner fünf Freunde Tails, Knuckles, Amy, Big oder E-102?" machen Sie sich auf die Suche nach den sieben Chaos-Emeralden, die Robotnik als Energiequelle für seine Kreatur braucht. Jeder verfügt über besondere Fähigkeiten – beispielsweise kann Tails fliegen und Knuckles mit seinen Riesenfäusten kräftig schlagen. Die Action-Parts verlaufen ganz **Sonic**-typisch: Unser blauer Turboigel kugelt, springt und segelt mit wahnwitzigem Tempo durch Loops und Schrauben achterbahnähnlicher Eis-, Wasser-, Wald- und Strandlevels. Bewegliche Gegner (etwa hundeförmige Kampfroboter) gibt es selten; die größte Herausforderung besteht darin, Bomben oder vergleichbaren Hindernissen auszuweichen. Anders im Adventure-Teil: Hier erkunden Sie die Stadt und lösen Rätsel. Das Aufgabenrepertoire reicht vom simplen Schlüsselfinden bis zu „Zahlen Sie 400 Ringe im Banktresor ein, um über den entstehenden Goldhaufen auf die höhere Ebene zu gelangen". JUSTIN STOLZENBERG



TESTURTEIL
Sonic Adventure DX

ENTWICKLER Sega
ANBIETER Atari
PREIS Ca. € 30,-
TERMIN 5. Februar 2004
USK Unbeschränkt
SPRACHE Englisch
ZIELGRUPPE Einsteiger
SCHWIERIGKEITSGRAD Nicht einstellbar: Leicht
MEHRSPIELER Einzel-PC: 1; Netzwerk: -; Internet: -; 1 Sp./Packung

73

TESTCENTER Tech. unmöglich / Unzumutbar / Akzeptabel / Optimal

Prozessor in Megahertz: 800 – 1200 – 1400

Arbeitsspeicher: 128 MB | 256 MB | 512 MB | 1024 MB

Grafik-Chip-Klassen: Klasse 1 | Klasse 2 | Klasse 3 | Klasse 4

PRO & CONTRA
+ Herrlich ausgefallenes Leveldesign
+ Präzise, eingängige Steuerung
+ Vergleichsweise hoher Rätselanteil
- Gelegentliche Längen
- Nicht immer übersichtliche Kamera

GRAFIK	73%
SOUND	80%
STEUERUNG	84%
ATMOSPHÄRE	61%
SPIELDESIGN	70%
MEHRSPIELER	--%

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **RAYMAN 3** oder **EVIL TWIN** mochten.

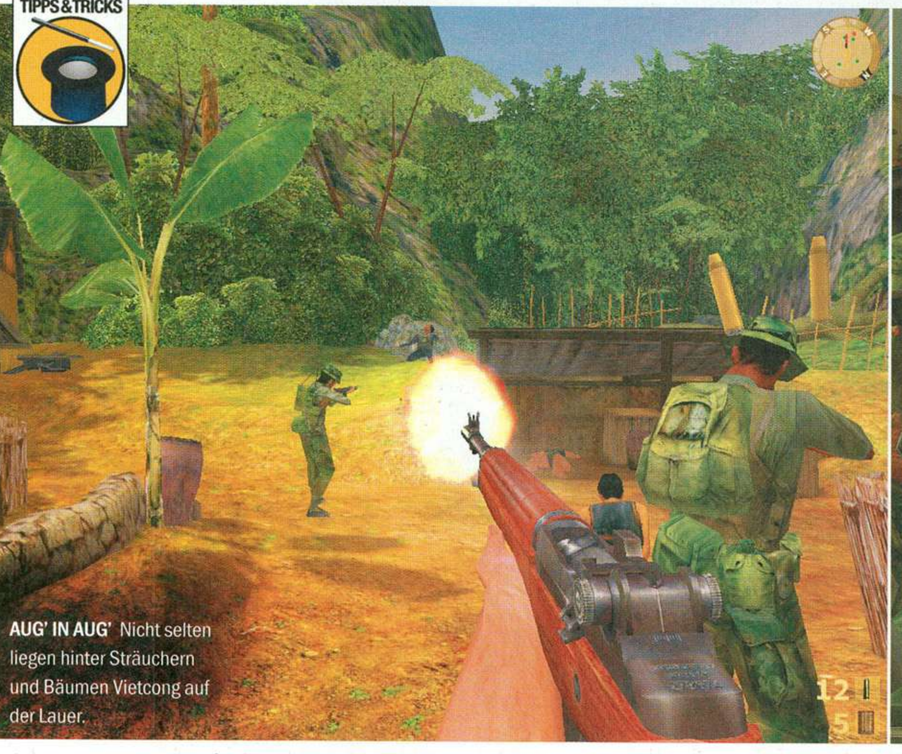
MEINUNG
JUSTIN STOLZENBERG

Eine erstaunlich hohe Rätseldichte – für ein Jump & Run.

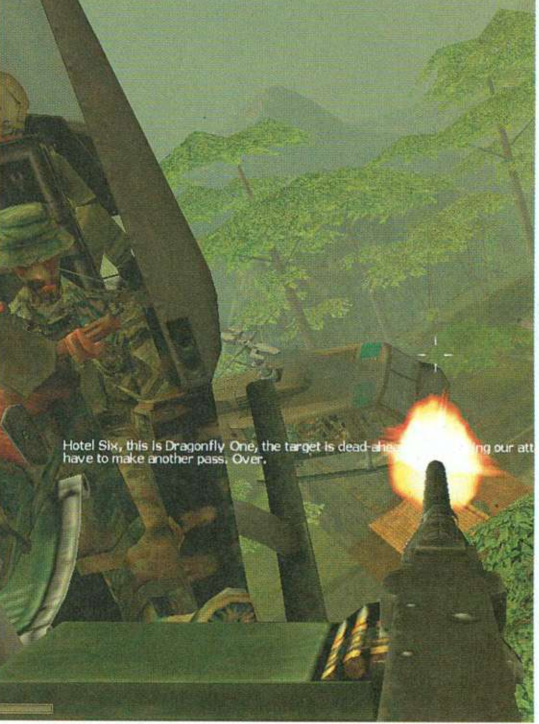
Mich hat überrascht, wie viel Adventure im neuesten **Sonic** steckt. Wenn ich beispielsweise ein goldenes Ei stibitzen will, muss ich ganz in Indy-Jones-Manier erst einen Stein gleichen Gewichts finden und ihn auf das Ei-Podest legen, damit sich die Tür öffnet – für ein Jump & Run ist das fast nobelpreisverdächtig. **Sonic** hätte eine Lobeshymne verdient, wären da nicht diese kleinen Nervstellen: Da wird man etwa im Kasino gezwungen, an einem viel zu lahmen Flipper zu spielen. Und dass in Ermangelung eines Logbuchs jede der langweiligen Zwischensequenzen bis zum Ende verfolgt werden muss, um ja keinen Hinweis zu verpassen, erhöht das Einschlafrisiko drastisch. Trotzdem: Wer mit diesen Längen sowie der stellenweise unübersichtlichen Third-Person-Kamera leben kann und **Rayman 3** schon besitzt, sollte zugreifen.



Vietcong Fist Alpha



AUG' IN AUG' Nicht selten liegen hinter Sträuchern und Bäumen Vietcong auf der Lauer.



HUMMELFLUG Auch ein Einsatz an Bord eines Hubschraubers ist mit dabei.

Fist Alpha heißen **das erste Add-on**, der Namen gebende Stoßtrupp und der spannendste von fünf Einsätzen.

Die Ereignisse des Add-ons sind vor denen von **Vietcong** angesiedelt. Kenner des Hauptprogramms treffen alte Bekannte wieder: Crocker, Defort, Bronson und Hornster sind Mitglieder des Green-Beret-Teams Fist Alpha. Als Basis dient wie im Original das Lager Nui Pek, das sich zu dieser Zeit gerade im Bau befindet. Fünf neue Operationen warten auf mutige Dschungelkrieger, wobei die letzte noch einmal in drei extralange Abschnitte unterteilt ist. Die ersten vier Aufträge verlaufen ganz wie gewohnt: Der Erkundungstrupp schleicht auf verschlungenen Pfaden von Punkt A nach Punkt B und schickt die unterwegs lauernden Feindsoldaten in Frührente. Auf die gefürchteten Tunnelratten-Einsätze haben die Leveldesigner diesmal zum Glück verzichtet. Die letzte Mission, Operation Fist Alpha, hat es wirklich in sich: Erst gilt es, sich an den gegnerischen Patrouillen vorbei in eine Vietcong-Basis einzuschleichen, wobei es anders als in den bekannten Abschnitten tatsächlich mehrere Routen zum Ziel gibt. Im Feindlager angekommen, müssen zunächst die Wachen lautlos beseitigt werden, bevor ein offenes Feuergefecht für Action sorgt. Der finale und schwierigste Part lässt den Fist-Alpha-Kämpfern fast völlige Freiheit in der Vorgehensweise – ein Novum für **Vietcong**.

RÜDIGER STEIDLE



TESTURTEIL
Vietcong: Fist Alpha

ENTWICKLER Pterodon
ANBIETER Take 2
PREIS Ca. € 20,-
TERMIN Erhältlich
USK Ab 16 Jahren
SPRACHE Deutsch
ZIELGRUPPE Fortgeschrittene, Profis
SCHWIERIGKEITSGRAD Einstellbar: Vier Stufen
MEHRSPIELER Einzel-PC: 1, Internet: 64, Netzwerk: 64, 1 Sp./Packung

76

TESTCENTER Tech. unmöglich / Unzumutbar / Akzeptabel / Optimal
Prozessor in Megahertz: 1500 – 1800 – 2400
Arbeitsspeicher: 128 MB | 256 MB | 512 MB | 1024 MB
Grafik-Chip-Klassen: Klasse 1 | Klasse 2 | Klasse 3 | Klasse 4

PRO & CONTRA
- \+ Freier Missionsablauf (nur einmal)
- \+ Filmstimmung gut eingefangen
- \+ Acht frische Mehrspielerkarten
- − Neue Waffen eher enttäuschend
- − Einsätze nach bekanntem Schema

GRAFIK	79%
SOUND	91%
STEUERUNG	89%
ATMOSPHÄRE	80%
SPIELDESIGN	82%
MEHRSPIELER	83%

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **VIETCONG** oder **HIDDEN & DANGEROUS 2** mochten.

MEINUNG
RÜDIGER STEIDLE



Zu spät, zu wenig, zu bekannt.

Erst in der letzten Mission zeigt **Fist Alpha**, was aus **Vietcong** hätte werden können: ein glaubwürdiger Taktik-Shooter mit Film-Flair. Da darf ich mich frei bewegen und muss überlegen, wie ich am besten die gegnerischen Patrouillen umgehe. Aber die vorhergehenden vier Szenarios käuen genau das Schema wieder, das ich schon im Originalprogramm auf Dauer etwas öde fand. Ich stapfe durch schlauchartige Dschungel-Levels und liefere mir Trial&Error-Scharmützel mit mal übermenschlich guten, mal unterirdisch doofen Silizium-Soldaten – die KI haben die Programmierer anscheinend nicht verbessert. Wer darüber schon bei **Vietcong** hinwegsehen konnte, wird mit dem Add-on zumindest einen Nachmittag lang Spaß haben. Davon abgesehen empfehle ich **Fist Alpha** vor allem Multiplayer-Fans, denn es gibt acht frische Karten.

Move2Play



MUSIK IM GRIFF Die Glocken bimmeln bei Berührung. Es gilt, eine Melodie nachzuspielen.

Mit Move2Play spielen Sie **vor laufender Kamera** den Hampelmann.

Eine Webcam blickt Sie an und nimmt alle Bewegungen auf. Der Monitor ist Ihr Spiegel. Dann segeln Objekte vom Himmel und Sie strecken Ihre Hände danach aus. In einer perfekten Welt würden die Objekte am Bildschirm nun verpuffen und Punkte auf Ihrem Konto landen – ein Heidenspaß, zumindest mit Freunden. Aber die Welt ist nicht perfekt, denn stattdessen geschieht Folgendes: Sie wundern sich, dass die Gegenstände nur selten auf Ihre imaginären Berührungen reagieren und sich bisweilen grundlos auflösen. Hinterher, wenn das Spiel vorbei ist, dürfen Sie in einen Rahmen grinsen – ein Foto entsteht. **Move2Play** enthält fünf Minispiele, die alle nach demselben Muster funktionieren: Einmal holen Sie Hühner vom Himmel und schieben Ihre Arme aus dem Bild, sobald friedliche Singvögel auftauchen. Ein anderes Mal drücken Sie Ihre Hände an Löcher, durch die Wasser strömt, um sie zu stopfen. Und immer ärgern Sie sich über die Kollisionsabfrage, die offenbar nur wenig wirklich abfragt. Unterm Strich ist **Move2Play** ein schlechter Abklatsch einer Idee, die auf der PlayStation 2 erfolgreich Premiere hatte: Eyetoy.

THOMAS WEISS



Splinter Cell **Add-on**

ADD-ON



THRONFOLGER Nikoladze ist erledigt, aber sein Programmierer Phillip Masse bleibt gefährlich – noch.



ÜBERRASCHUNG Da kann er noch so grimmig dreinschauen, Sam hat sich durch den Luftschacht an der Decke gehangelt und wird den Colonel gleich packen.

Drei Zusatzlevels führen Sam unter anderem **in ein Atom-U-Boot.**

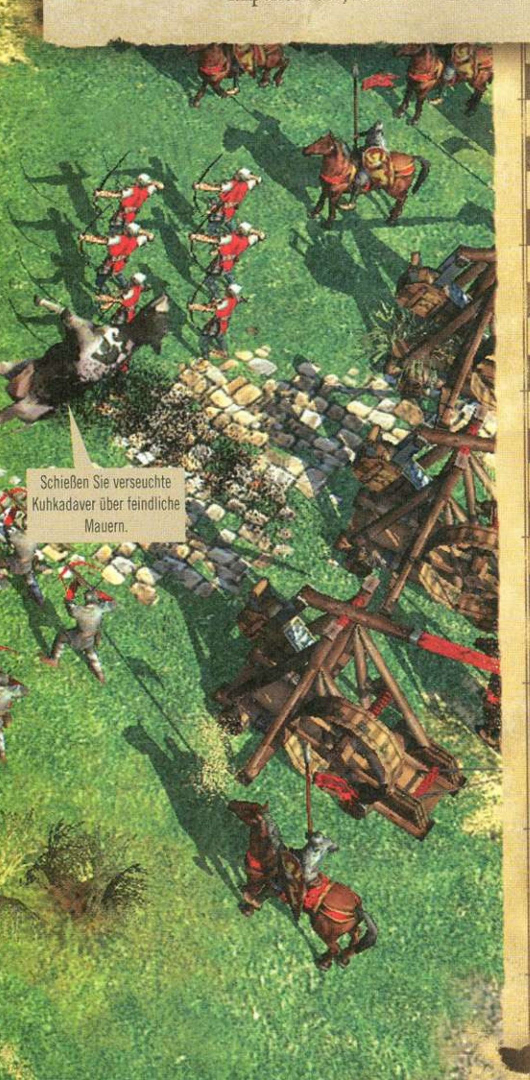
Despot Nikoladze ist abgesetzt, Sam Fisher hat die Welt gerettet – so scheint es am Ende von **Splinter Cell**. Aber weit gefehlt: Programmierer-Genie Phillip Masse hat sich abgesetzt und betreibt weiterhin den Diebstahl von Nuklearraketen. Sam heftet sich zum zweiten Mal an seine Fersen und jagt ihn bis in ein russisches Atom-U-Boot. Sams Ausrüstung ist wie gehabt: Neben Pistole und Gewehr trägt unser Superspion Kameras mit integriertem Tränengas und ähnliches Agentenspielzeug im Rucksack. Dass dennoch nicht ganz so eine geheimnisvoll-spannende Stimmung wie im Hauptspiel aufkommen mag, hat zwei Gründe: Zum einen fehlt es völlig an Zwischensequenzen, die im Original viel zur Atmosphäre beigetragen haben, zum anderen sind die drei Karten von vornherein frei wählbar und müssen nicht erst wie in einer Mini-Kampagne freigespielt werden. Ärgerlich: Die drei Missionen ähneln in puncto Umfang und Anspruch den ersten drei Levels des Originals, sind also nicht halb so knifflig und ausgedehnt wie die Spitzenaufträge in der zweiten Spielhälfte von **Splinter Cell**.

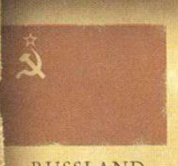
JUSTIN STOLZENBERG



EINE SCHLACHT KANN DAS SCHICKSAL EINER NATION BESIEGELN. 1.000 JAHRE KRIEGSFÜHRUNG KÖNNEN DIE WELT VERÄNDERN.

Übernehmen Sie das Kommando in spektakulären Schlachten vom Mittelalter bis zum Zweiten Weltkrieg und trotzen Sie donnerndem Kavalleriebeschuss und markerschütternden Bombenangriffen. Regieren Sie eine der sieben größten Zivilisationen der Welt, mit realistischen Waffen, mächtigen Technologien und einzigartigen militärischen und wirtschaftlichen Fähigkeiten. Bauen Sie ein Imperium auf, mit dem Sie die Welt erobern.





RUSSLAND



FRANKREICH



KOREA



DEUTSCHLAND



USA



ENGLAND

CHINA

ECHTZEIT-STRATEGIE
SO KOMPLEX WIE NIE ZUVOR.

JETZT ERHÄLTLICH!
EMPIRESRTS.DE



SCHIESSPULVER-ZEITALTER

Befehligen Sie Ihre Nation in gnadenlosen Kriegen, strategischem Nationenaufbau oder online in packender Mehrspieler-Action.



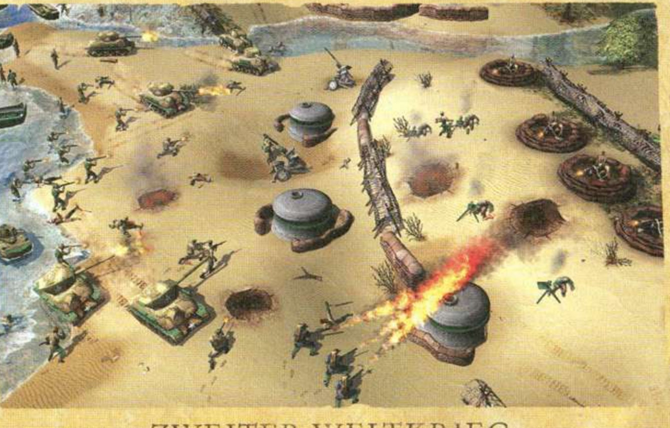
IMPERIALES ZEITALTER

Agieren Sie in drei handlungsbasierten Kampagnen als legendäre Kriegsherren der Geschichte. Verhelfen Sie Ihrer Nation trotz Verschwörungen und Intrigen zu der ihr gebührenden Größe.



ERSTER WELTKRIEG

Führen Sie eine von sieben völlig verschiedenen Zivilisationen in dramatischen Land-, Luft- und Seeschlachten durch 1.000 Jahre Zeitgeschehen.



ZWEITER WELTKRIEG

Betrachten Sie das Geschehen mit der rotier- und zoombaren Kamera, detaillierter 3D-Grafik und berauschenden Filmsequenzen aus der **Sicht eines Generals.**



„spannende Kampagnen, perfekte Balance“
- Gamestar 11/03



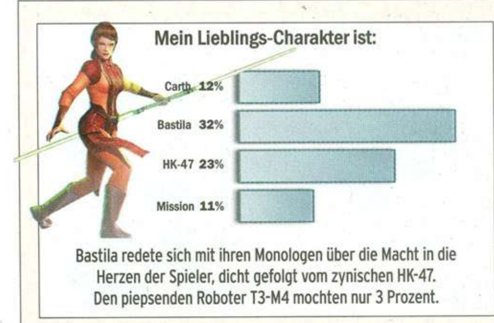


Knights of the Old Republic

Dass **Knights of the Old Republic** das beste Rollenspiel des Jahres 2003 ist, darüber sind sich alle einig. Dennoch gibt es Kritikpunkte. Überraschenderweise wurde die Spieldauer allgemein als zu kurz empfunden. Das liegt wohl schlichtweg daran, dass beim Spielen die Zeit ob der hervorragenden Programmqualität wie im Fluge vergeht. Als Kritikpunkt Nummer 1 nennen PC-Games-Leser die Kämpfe: Party-Mitglieder verhalten sich darin oft nicht besonders clever und die Gefechte sind im Großen und Ganzen ziemlich anspruchslos.

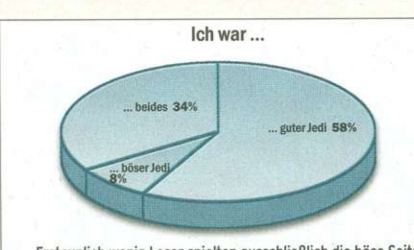
PC-GAMES-LESER BEFRAGT

Mein Lieblings-Charakter ist:



Bastila redete sich mit ihren Monologen über die Macht in die Herzen der Spieler, dicht gefolgt vom zynischen HK-47. Den piepsenden Roboter T3-M4 mochten nur 3 Prozent.

Ich war ...



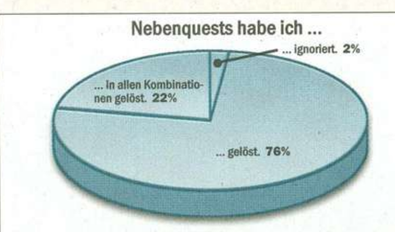
Erstaunlich wenig Leser spielten ausschließlich die böse Seite. Verständlich: Als Fiesling verpasst man viele Quest-Verzweigungen, da die Lösungen (Morddrohung und fertig) einfacher sind.

Mir hat folgendes Minispiel am besten gefallen:



Die Jagd nach der Bestzeit beim Swoop-Bike-Rennen konnte die meisten begeistern. An zweiter Stelle steht der Blackjack-Verschnitt Pazaak.

Nebenquests habe ich ...



Besonderheit von **KOTOR** sind die zahlreichen, stark verzweigten Nebenquests, von denen es etliche Lösungen gibt. Erwartungsgemäß verzichteten darauf nur rund 2 Prozent der Befragten.

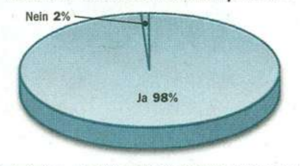
So bewerten die PC-Games-Leser (in Schulnoten):



GRAFIK	
Animationen	2+
Grafik (Spielwelt, Effekte)	2+
SOUND	
Kommentare/Sprachausgabe	1-
Musik	1-
Soundeffekte	1-
SPIELDESIGN	
Ausgewogenheit des Schwierigkeitsgrades	2
Einsteigerfreundlichkeit	2
Innovationen	2
Steuerung	2
Langzeitmotivation	2+

Quelle: Umfrage unter 1.000 registrierten Usern von www.pcgames.de

Würden Sie KOTOR weiterempfehlen?



Quelle: Umfrage unter 1.000 registrierten Usern von www.pcgames.de

Das Urteil der PC-Games-Leser:
Die Stärken und Schwächen

\+
1. Detailgetreue Star-Wars-Atmosphäre
2. Hoher Wiederspielbarkeitsfaktor
3. Große Entscheidungsfreiheit
4. Stimmungsvolle Lichtschwertduelle
5. Komplexe Charakter-Entwicklung

−
1. Anspruchslose Kämpfe
2. Umständliche Fummelei in Menüs
3. Linear aufgebaute Levels
4. Dämliche KI der Party-Mitglieder
5. Zu kurze Spieldauer

Die Meinung der PC-Games-Leser:

STEFFEN KERN, Wehrdienstleistender aus Gifhorn
„Da ist es, das Rollenspiel des Jahres 2003. Es ist schon einige Zeit her, dass ich so von einem Spiel gefesselt wurde. Die Spielwelt zieht mich als **Star Wars**-Fan direkt in ihren Bann. Hinzu kommen die erstklassigen Animationen, welche die Lichtschwertduelle zu einem Kino-Ereignis machen. Ich hoffe wirklich auf einen Nachfolger zu diesem tollen Spiel."

TOBIAS FLECKEN, Schüler aus Rheinbach
„Ein einfach geniales Rollenspiel. Es ist einsteigerfreundlich, hat eine gute Grafik, klasse Atmosphäre und es gibt extrem viele Entscheidungsmöglichkeiten. Selbst Übersetzung und Story sind erste Sahne, auch wenn es etwas gewöhnungsbedürftig ist, dass der eigene Charakter kein einziges Wort Dialog spricht ..."

MATTHIAS JENTSCH, Dipl. Sozialpäd. aus Leipzig
„**KOTOR** wird sicher von vielen gelobt werden – zu Recht. Doch einige Punkte stören doch etwas. So sieht es in allen Städten einfach nur steril aus. Ob Taris, Dantooine oder wo auch immer. Alles ist irgendwie so unecht und plastisch. Das Gefühl, dass diese Welt wirklich existiert, kommt nicht auf. **Gothic 2** war hier besser. Ansonsten aber ein klasse Spiel."

SEBASTIAN DÖRNER, Schüler aus Magdeburg
„Obwohl man als Nicht-Jedi startet, fesselt **KOTOR** den Spieler durch Story, eingängige Steuerung und vor allem durch die unterschiedlichen Charaktere von Anfang an. Die Grafik, insbesondere bei den Lichtschwertkämpfen, gefällt mir sehr gut und schafft zusammen mit dem Originalsound sowie der Sprachausgabe perfektes **Star Wars**-Flair."



Sacred

Die deutsche Antwort auf Diablo heißt Sacred: Ascaron will mit dem Action-Rollenspiel etliche Battle.Net-Spieler bekehren.

Psychologen warnen vor dem Gläserrücken, doch das juckt Shaddar, von Beruf fieser Zauberer, wenig. Der kritzelt ein Pentagramm auf den Boden, verrenkt seine Finger und murmelt ein paar unheilschwangere Worte. Da explodiert die Luft und ein Feuerdämon im Balrog-Format kommt hervor – fertig ist der perfekte Bösewicht für ein Action-Rollenspiel, in diesem Falle **Sacred**. Dieser ist aber nur die Spitze des Eisberges. Da gibt es dann auch noch die Orks, die plündernd durchs Land ziehen. Und den König, der so alt ist, dass hinter seinem Thron schon geifernd die Nachfolger stehen. Unheilvolles braut sich zusammen in der Fantasy-Welt Ancaria. Ihre Aufgabe können Sie sich ja denken.

Wilde Weiber

Gladiatoren, Zauberer und elfische Bogenschützen sind Helden, die jeder kennt. Neben den Stereotypen bietet **Sacred** zwei ungewöhnliche Charaktere an. Zum einen die Vampir-

Wussten Sie schon ...

... dass **Sacred** auf den Überresten des eingestampften Rollenspiels **Armalion** basiert? **Armalion** war bis Weihnachten 2001 beim deutschen Entwickler Ikarion (**Mad News, Hattrick!**) in Produktion. Weil sich damals kein Investor für das **Das Schwarze Auge**-Rollenspiel finden ließ, musste Ikarion seine Pforten schließen. Ascaron übernahm einen Großteil des **Armalion**-Teams und verarbeitete den bereits geschriebenen Programm-Code für **Sacred** weiter.

ZAUBERFREUDEN Spinnen sind in ein Dorf ein- und nach zwei, drei Eissplitter-Zaubersprüchen umgefallen. Der Magier ist König der Massenvernichtungswaffen.

DREHWURM Jede Nahkampfklasse verfügt über einen Rundumschlag – so auch die Seraphim.

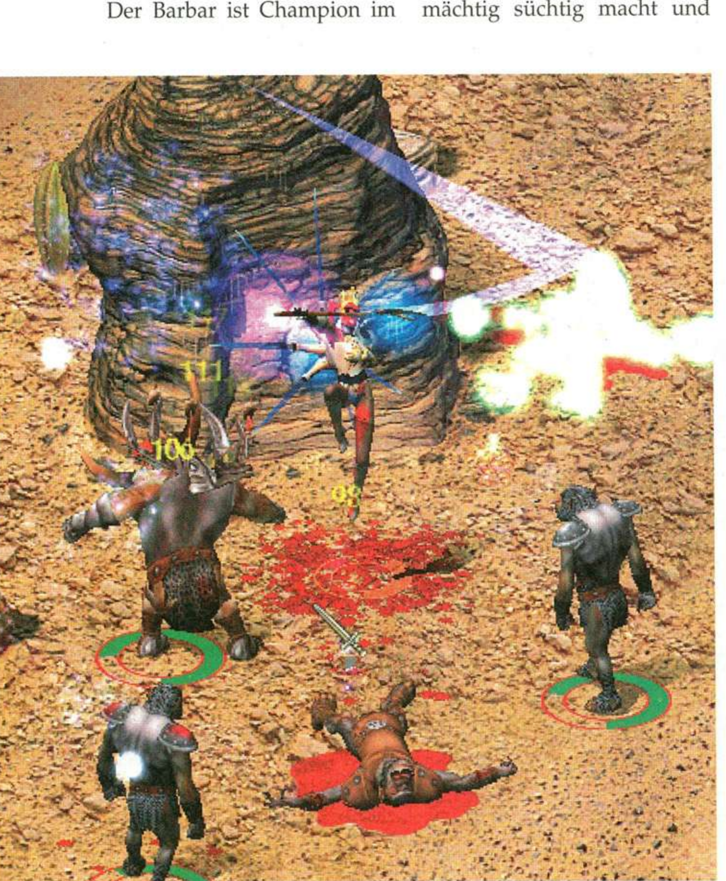
Lady. Bei Tag ähnelt ihr Aussehen dem netten Mädel von nebenan. Bei Nacht oder auf Knopfdruck wird sie zum Biest in eng anliegender Glamour-Kleidung mit rabenschwarzem Haar und schneeweißer Haut. Dadurch steigen auch ihre Fähigkeiten. Sie beschwört einen Schwarm Fledermäuse als Schutzschild und hetzt die Viecher auf den Gegner. Oder sie lässt Gefallene auferstehen und als willenlose Sklaven an der eigenen Seite kämpfen. In Menschenform ähnelt ihr Angriffsrepertoire dem des Gladiators: Rundumschläge, Kicks in die Magengrube und andere Schlagkombinationen stehen zur Auswahl.

Eine wahre Powerfrau ist auch die Seraphim. Ihre Rüstung sieht aus wie ein futuristischer Designer-Rucksack mit installierter Warnblinkanlage. Beim Kämpfen orientiert sie sich an gängigen Superhelden: Sie verschießt Energiekugeln aus dem Handgelenk, lässt Blitze auf Monster niederkrachen oder wirft Waffen in die Menge wie ein Jedi sein Lichtschwert. Dagegen wirken die restlichen Helden ziemlich traditionell. Der Barbar ist Champion im Nahkampf und verlässt sich auf gängige Kniffe, zum Beispiel den Kinnhaken. Die Waldelfin fühlt sich mit Pfeil und Bogen am wohlsten und läuft auf dem Pferd zur Höchstform auf: Streuschüsse, Explosions- und Lähmpfeile funktionieren auch vom Sattel aus.

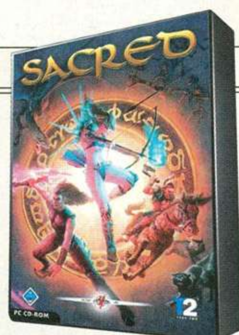
Pferde sind in den Stallungen der Städte erhältlich. Schon früh besitzen Sie Ihr eigenes Reittier. Damit lassen sich große Wege in kurzer Zeit zurücklegen. Später reisen Sie mit Portalen zwischen Kernpunkten hin und her. Ein Gaul setzt per Knopfdruck sogar zur Rammattacke an: Gegner, die Ihrem Vierbeiner im Weg stehen, bereuen das sofort. Höhlen betreten Sie allerdings ohne Begleitung. Wenn Sie zurückkommen und weit und breit kein Pferd erblicken, genügt ein Pfiff und es eilt herbei – wenn es nicht an einem Baum hängen bleibt. Das war in der getesteten Version nämlich häufiger der Fall.

Bis der Finger qualmt

Dass die Mischung aus Monsterkloppen, Schätzesammeln und Charakterpäppeln mächtig süchtig macht und



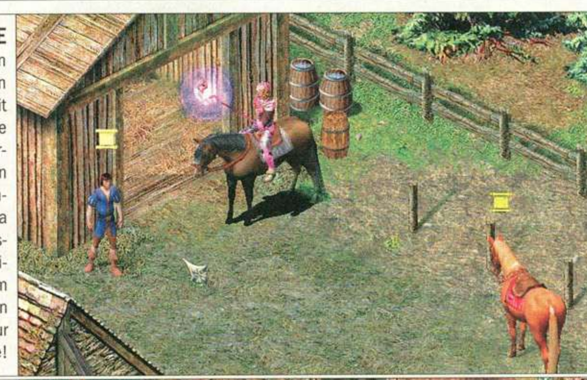
Welches Spiel wird hier gespielt?



Ab 6. Februar wird **Sacred** verkauft. Wir haben die Beta-Version getestet, die sich laut Ascaron von der fertigen Version in einigen Punkten unterscheiden wird. In der uns vorliegenden Version fehlt der Mehrspielermodus, außerdem fallen einige Ungereimtheiten auf. Die Wegfindung macht mitunter Probleme und die Preise der Händler sind nicht genau an den Spielablauf angepasst. Ascaron betonte zum Zeitpunkt unseres Tests zudem, dass das Balancing noch nicht vollständig abgeschlossen sei. Bis zum Erscheinungstermin sollen die Charakterfähigkeiten besser aufeinander abgestimmt sein. Die PC-Games-Wertung bezieht sich auf die getestete Beta-Version. Ein Nachtest inklusive Mehrspieler-Beurteilung erfolgt, sobald das finale Produkt vorliegt.

Sacred und seine Besonderheiten

REITTIERE
In den Stallungen der Städte erstehen Sie Pferde. Damit lassen sich Laufwege verkürzen, Gegnerhorden umrennen und Waldelfen-Fähigkeiten (etwa Streuschuss) ausführen. Die Vierbeiner steigen sogar im Level auf und geben Ihrer Spielfigur Abwehrkräfte!



KOMBOS
Beim Hexenmeister in den Dörfern verbinden Sie bis zu vier Spezialfähigkeiten miteinander. Dadurch entsteht ein Kombo-Angriff. Beispiel: in die Gegner hüpfen, Rundumschlag ausführen und den letzten Überlebenden mit einem Kinnhaken erledigen.



PERSPEKTIVE
Sie wählen zwischen drei Perspektiven: nah, normal und fern. Die erste Ansicht eignet sich höchstens, um einen Charakter aus der Nähe zu bestaunen. Die letzte Kamera sorgt für die beste Übersicht – leider sind Grafik-Ruckler dann ein unangenehmer Nebeneffekt.



HUMOR
Humor ist bekanntlich Geschmackssache und **Sacred** hat davon im Übermaß: Auf Grabsteinen lesen Sie regelmäßig „berühmte letzte Worte", auch Anleihen an **Doom** konnten sich die Entwickler nicht verkneifen: Eine Spezialfähigkeit der Seraphim heißt etwa BeeEffGee.



Der Heldentrupp

Mit einer von sechs Figuren gehen Sie in **Sacred** die Welt retten. Startplätze unterscheiden sich ebenso wie Fähigkeiten. Wir stellen Ihnen jeweils die Ausgangssituation der Charaktere und drei repräsentative Fertigkeiten vor.

GLADIATOR

Der Gladiator startet als Sklave in einer Arena. Dort kämpft er gegen zwei Widersacher und bringt anschließend seinen Chef um die Ecke: Sie sind frei.



FAUSTHIEB DER GÖTTER Lädt die Faust des Gladiators mit Energie auf. Ein Schlag verursacht anschließend Flächenschaden.



STURM UND DRANG Beschwört eine Aura, die für kurze Zeit die Angriffs- und Verteidigungswerte Ihrer Figur erhöht.



STAMPFSPRUNG Der Gladiator hüpft ins Gegnergetümmel und erschüttert den Boden, wodurch alle Gegner im Umkreis betäubt werden.

SERAPHIM

Räuber fallen zu Beginn in die Hallen der Seraphim (Mix aus Zauberer und Kämpfer) ein. Ihre Aufgabe ist es, den Angriff zurückzuschlagen.



ROTIERENDE LICHTKLINGEN Ein Energiefeld entsteht und wirbelt um den Körper der Seraphim. Gegner, die Ihre Figur berühren, nehmen Schaden.



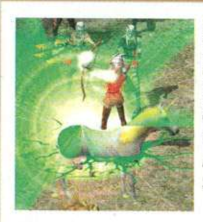
ENERGIEBLITZ Verwandelt die Seraphim für einige Sekunden zur Fernkämpferin: Sie verschießt aus ihren Händen Energieblitze.



BLITZSCHLAG Die Seraphim lenkt einen Blitzschlag auf einen Gegner. Der verursacht zwar nur Einzelschaden, aber sehr starken.

WALDELF

Wo die Liebe hinfällt, da ... fällt sie eben hin. Mit Ihrem Dunkelelf-Partner brennen Sie durch. Als Waldelfin sind Sie besonders fit im Umgang mit Pfeil und Bogen.



EINHORN Die Waldelfin ruft ein magisches Einhorn herbei, das fortan an Ihrer Seite kämpft. Aber reiten dürfen Sie darauf nicht.



RUF DER AHNEN Ein grüner Energieschweif entsteht, kreist in der Luft herum und sucht sich selbstständig seine Opfer.



PFLANZENKÄFIG Schlingpflanzen schießen aus dem Boden und greifen nach dem Gegner. Der wird für kurze Zeit gelähmt.

DUNKELELF

Weil es Dunkelelfen verboten ist, sich in Waldelfen zu verlieben, nehmen Sie Reißaus. Mit Ihrer Liebsten und einer Klingenwaffe im Gepäck flüchten Sie anfangs durch eine Höhle.



RUNDUMSCHLAG Aus einer Umzingelung befreit sich der Dunkelelf mit einem verheerenden Rundumschlag, der Gegner wegschleudert.



SPRENGSATZ Der Dunkelelf wirft einen magischen Sprengsatz, der bei Aufprall explodiert und alle Gegner im Umkreis schädigt.



SEELENRÄUBER Wenn Seelenräuber als Zauberspruch aktiviert ist, saugt der Dunkelelf die Energie gefallener Gegner auf und heilt sich damit.

KAMPFMAGIER

Sie sind kurz davor, Ihre Prüfung zum Kampfmagier abzuschließen. Ihr Lehrmeister beschwört einen Golem als letzte Hürde. Danach werden Sie befördert.



EISSPLITTER Etliche Eissplitter fliegen dem Gegner entgegen. Mit der Maus bestimmen Sie den Streufaktor.



METEORITENHAGEL Leuchtende Kometen prasseln vom Himmel und verursachen auf einem Gebiet verheerenden Flächenschaden.



FLAMMENHAUT Der Kampfmagier entzündet sich selbst. Flammen schießen empor und Gegner, die damit in Berührung kommen, nehmen Schaden.

VAMPIR-LADY

Eine verfolgte Priesterin klopft an die Tür Ihrer Villa: Banditen haben das Seraphim-Kloster gestürmt. Sie begleiten die letzte Überlebende in die Stadt.



VAMPIRISMUS Auf Knopfdruck verwandeln Sie sich in die Vampir-Lady. Sie haben Zugriff auf acht neue Fähigkeiten.



MEISTERBISS Der Meisterbiss verwandelt einen Gegner für einige Sekunden in einen Vampirsklaven, der an Ihrer Seite kämpft.



BLUTSCHWARM Ein Schwarm Fledermäuse kreist um Ihre Spielfigur und greift selbstständig alle Gegner im Umkreis an.

Haltungsschäden verursachen kann, werden **Diablo**-Veteranen mit einem wissenden Lächeln bestätigen. Zumindest für Ihren Zeigefinger bedeutet der Titel einen Gang ins Fitnessstudio: Ihren Helden lassen Sie mit der linken Maustaste übers isometrische Feld trippeln, die unzählbaren Monster verdreschen Sie ohne Unterlass auf die gleiche Art. Einfacher geht es nicht. Bis Sie Shaddars Haustier ins Jenseits zurückgeschickt haben, schaut Ihre Hand aus wie der angespannte Oberarm vom Schwarzenegger. Hektiker spielen **Sacred** in schätzungsweise 20 Stunden durch. Wer keine der optionalen Quests auslässt und in jeden Winkel des üppigen Reiches vordringt, ist mindestens doppelt so lange beschäftigt.

Hotkeys verpackt **Sacred** eine Spur komfortabler als das Blizzard-Vorbild: Aufgenommene Tränke schiebt das Programm automatisch in den dafür vorgesehenen Slot. In der Hitze des Gefechts genügt ein Druck auf die Leertaste und Ihr Held schluckt die lebensrettende Medizin. Und zwar so lange, wie der Vorrat reicht. Auch in Sachen Übersicht ist **Sacred** überlegen. Mit dem Scroll-Rädchen schalten Sie zwischen drei Ansichten hin und her. Von denen ist die erste zwar unbrauchbar, weil sie so nah am Boden hängt, dass man jeden Pixel einzeln zählen kann. Aber dafür zeigt Perspektive Nummer 3 das Geschehen aus luftiger Höhe. Man sieht Gegner rechtzeitig, kann deren Stärke abschätzen und entsprechend handeln. Leicht chaotisch wird es, wenn Ihre Spielfigur hinter Turmspitzen und Häuserdächern herumspaziert: Wege lassen sich ebenso wie Monster nur schwer erkennen. Mehr Transparenz, bitte!

Für Jäger und Sammler

Beim Streifzug durch Ancaria kommen Ihnen fast pausenlos Monster entgegen, beispielsweise Dämonen, Kobolde oder bildschirmgroße Drachen. Alle Kreaturen lassen nach ihrem Ableben sporadisch

Eine gewaltige Fantasy-Welt: Ancaria



EISLANDSCHAFT
Im Osten des Landes befindet sich Schneelandschaft, von Gletschern eingerahmt. Dazwischen liegt auch ein altes Kloster der Seraphim. Doch Vorsicht: Im ewigen Eis warten Drachen auf Beute!

KERNLAND
In der Mitte des Landes beginnt das Spiel. In weiten Wiesenlandschaften kämpfen Sie gegen Kobolde und Banditen. In den Wäldern wandeln etliche Wölfe und Untote.

WALDGEBIET
Idyllische Wälder und Dörfer zieren den Westen, doch der Eindruck trügt: Hier steht auch die Festung des Unterdrückers DeMordrey. In den Städten lösen Sie viele der optionalen Quests.

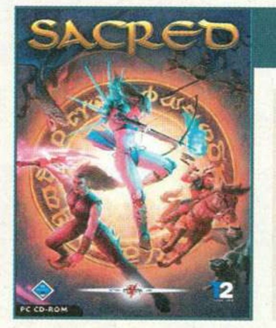
MOOR
Im Südosten des Landes erstreckt sich eine Sumpflandschaft, so weit das Auge reicht. Hier tummeln sich riesige Kreaturen für erfahrene Helden. Weiter unten steht der Turm Shaddars.

ÖDLAND
Feuer speiende Echsen und anderes Getier durchstreift das Ödland Ancarias. Dazwischen fließt dampfend Lava. In diese Region sollten sich nur Helden mit hohem Erfahrungslevel wagen.

WÜSTE
Die Wüste ist das Gebiet der Untoten: Skelette, Zombies und anderes Getier stapfen durch den ewigen Sand und vernichten Siedlungen. Am Gebirgsrand steht eine Festung der Orks.

Gegenstände fallen. Von denen gibt es rund 1.500 Stück: Da finden Sie zum Beispiel einen Säbel, der bei Benutzung die Chance erhöht, auf magische Waffen oder Gold zu stoßen. Oder Beinschienen, die den Tag ein bisschen verlängern – der Vampir-Lady wird das nicht gefallen. Waffen, Rüstungen und Schmuck, den Sie wegen der Klassenrestriktionen nicht verwenden können, verscherbeln Sie beim nächsten Händler in der Stadt für Gold. Dort stocken Sie auch Ihre Elixier-Rationen wieder auf.

Beim Schmied spielen Sie den Kreativen. Manche Gegenstände lassen sich vom Handwerker gegen Bares verfeinern. Angenommen, Sie haben da diesen Ring, der den Feuerschaden um fünf Punkte erhöht. Wer mag, verbindet Schmuckstück und Waffe miteinander, die Fähigkeiten verschmelzen daraufhin. Die aus **Diablo** bekannten Abnutzungserscheinungen fehlen in **Sacred**: Waffen bleiben auch nach dem tausendsten Hieb scharf. Das Sammelfieber erreicht nicht ganz Blizzard-Niveau, dafür frustriert das Rollenspiel zu oft mit folgender Situation: Sie ziehen aus, hauen einen Fiesling nieder und freuen sich auf die Belohnung. Im Inventar stellt Ihr Kampfmagier dann fest, dass die magischen Beinschienen nur über zarte Elfenschenkel passen. Wir hätten uns ein Zufallssystem gewünscht, das die Erscheinungsrate tatsächlich benutzbarer Gegenstände begünstigt.



TESTCENTER

Inhalt & Features

- 30 Story-Missionen
- 200 Nebenaufträge
- 20 Spielregionen (Wald, Schnee, Gebirge, Wüste etc.)
- 6 Spielcharaktere
- Multiplayer-Modus für bis zu 16 Spieler, on- und offline
- Reittiere zur schnelleren Fortbewegung

Zahlen & Fakten

Genre:	Action-Rollenspiel
Vergleichbare Spiele:	Diablo 2, Dungeon Siege, Divine Divinity, Nox
Entwickler:	Ascaron
Vom gleichen Entwickler:	Port Royale, Piraten, Anstoß 4, Patrizier 2, Ballerburg
Publisher:	Take 2
Adresse des Publishers:	Agnesstraße 14, 80798 München
Telefon des Publishers:	089-27822-0 (Standardtarif)
Offizielle Website:	http://www.ascaron.com/d/sacred/index.html
Website des Publishers:	http://www.take2.de
Website des Entwicklers:	http://www.ascaron.de
Beste Fansite:	http://www.sacred.de.vu
Telefon-Hotline (Kosten):	0190-8732-6836 (€ 1,83/Min., Mo-Fr, 8-24 Uhr)
Altersempfehlung lt. USK:	Ab 16 Jahren
Termin:	6. Februar
Preis lt. Hersteller:	Ca. € 45,-
Inhalt der Packung:	2 CDs, Handbuch
Sprache Spiel:	Deutsch
Sprache Handbuch:	Deutsch
Durchschnittliche Spieldauer:	20 Stunden

Im Wettbewerb

	Diablo 2	Dungeon Siege	Sacred
GRAFIK	**77**	**92**	**78**
Detailreichtum Spielwelt	84	92	71
Detailreichtum Objekte	75	86	75
Vielfalt der Spielwelt	84	90	73
Animation der Objekte	82	87	75
Effekte	82	94	78
SOUND	**87**	**84**	**78**
Musik	90	85	75
Soundeffekte	86	86	73
Stimmen/Kommentar	82	81	81
STEUERUNG	**85**	**90**	**90**
Bedienungskomfort/Navigation	84	92	92
Präzision der Steuerung	87	88	88
Übersichtlichkeit/Perspektive	81	87	87
ATMOSPHÄRE	**85**	**91**	**72**
Spannung/Überraschungen	82	83	83
Realitätsnähe/Glaubwürdigkeit	83	80	81
Story/Dialoge/Kommentare	80	73	69
Inszenierung	90	87	76
SPIELDESIGN	**85**	**87**	**80**
Komplexität/Spieltiefe	81	75	75
Einsteigerfreundlichkeit	86	93	94
Ausgewogenheit des Schwierigkeitsgrads	83	89	75
Verhalten der Computergegner	78	86	70
Innovation	82	80	51
MEHRSPIELERMODUS	**90**	**82**	**-**
Abwechslung der Spielmodi	75	80	-
Interaktion mit Mit-/Gegenspielern	86	78	-
Einstellungsmöglichkeiten	86	78	-
TEST-AUSGABE:	PCG 08/00	PCG 06/02	PCG 03/04
WERTUNG:	**86**	**88**	**80**

Pro & Contra

Grafik
- ⊕ Detaillierte 2D-Grafik
- ⊕ Übersichtliche Optik dank Zoom-Stufen
- ⊕ Hübsche Spezialeffekte
- ⊖ Manche Areale wirken leer und lieblos
- ⊖ Schwankende Qualität der Animationen

Sound
- ⊕ Professionelle Sprachausgabe
- ⊕ Atmosphärische Musikuntermalung
- ⊖ Übertriebenes Stimmengemurmel in Hauptstädten

Steuerung
- ⊕ Präzise und intuitive Steuerung
- ⊕ Hotkey-Verwaltung funktioniert problemlos
- ⊕ Übersichtskarte erleichtert die Orientierung
- ⊖ Umständliches Menü beim Zusammenstellen der Kombos

Atmosphäre
- ⊕ Mittelalterlich anmutende Welt
- ⊕ Dicht bevölkerte Städte
- ⊖ Bisweilen übertriebener Humor
- ⊖ Dialogen fehlt der Feinschliff

Spieldesign
- ⊕ Abwechslungsreiche Spiel-Charaktere
- ⊕ Fähigkeiten laden zum Ausprobieren ein
- ⊕ Große Spielwelt weckt Erkundungsdrang
- ⊖ Nebenquests ähneln sich alle stark
- ⊖ Zahlreiche Ausrüstungsgegenstände, aber viele davon unbrauchbar
- ⊖ Manche Fähigkeiten sind zu stark

Mehrspielermodus

Noch nicht testbar

WAS IST WAS? Schlechter als die Vergleichsspiele (rot) · Besser als die Vergleichsspiele (grün)

Motivationskurve

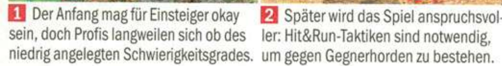












1 Der Anfang mag für Einsteiger okay sein, doch Profis langweilen sich ob des niedrig angelegten Schwierigkeitsgrades.

2 Später wird das Spiel anspruchsvoller: Hit&Run-Taktiken sind notwendig, um gegen Gegnerhorden zu bestehen.

3 Neue Umgebungen und einige Twists in der Hauptgeschichte überraschen auch im fortgeschrittenen Spielverlauf.

4 Die Nebenaufträge sind nicht abwechslungsreich genug, der „Nur noch ein Level"-Spaßfaktor motiviert aber weiterhin.

Leistungs-Check

WAS IST WAS? Technisch unmöglich · Unzumutbar · Akzeptabel · Optimal



PROZESSOR

MINIMALE DETAILS
MHz 500 · 1.000 · 1.800 · 2.500 · 3.000

MITTLERE DETAILS
MHz 500 · 1.000 · 1.800 · 2.500 · 3.000

MAXIMALE DETAILS
MHz 500 · 1.000 · 1.800 · 2.500 · 3.000

Die Fantasy-Welt von **Sacred** ist eine Scheibe – zumindest technisch gesehen. Wie in **Diablo** sind sämtliche Gebäude, Bäume oder sonstige Landschaftsmerkmale zweidimensionale Grafiken, die auf ein Polygon-Gitter gepappt wurden. Einzig die Modelle sind dreidimensional. Weil für die Grafikkarte so kaum Arbeit anfällt, können Sie **Sacred** schon mit einer Geforce2 spielen.

Den Löwenanteil der Berechnungen teilen sich freilich Prozessor und Speicher. **Sacred** läuft auf schnellen CPUs ab 2.000 MHz zwar mit mehr als 50 Fps, zwischendurch ruckelt es aber immer wieder stark. Dieses Problem lässt sich leider auch nicht mit dem Grafikdetail-Schalter von **Sacred** lösen.

RAM

128 MB

256 MB

512 MB

1.024 MB

Wenn Sie mit 256 MByte RAM spielen, sind Ruckler aufgrund von Nachlade-Vorgängen an der Tagesordnung. Ab 512 MByte wird der Bildaufbau deutlich flüssiger.



DETAILLIERTE 2D-OPTIK Im Norden liegt das ewige Eis. Dort ist die Grafik weitaus detaillierter als im Kernland oder in östlichen Gefilden.



FAST WIE BEAMEN Der rote Schweif bedeutet: Die Vampir-Lady bewegt sich in Lichtgeschwindigkeit von einem zum anderen Punkt.

Level-Tretmühle und Zahlenspielerei

Einen Großteil ihrer Faszination beziehen Action-Rollenspiele aus der Verwandlung, die Spielfiguren durchmachen: Schwächliche Kämpfer wachsen allmählich zu Helden mit gottgleichen Fähigkeiten heran. **Sacred** trifft diesen Nerv. Beim Stufenanstieg (der Maximal-Level lautet übrigens: unbegrenzt) schalten Sie in den Statusbildschirm, reiben sich die Hände und überlegen: Wie verteile ich meine Punkte am besten? Für Kämpfer empfiehlt sich ein hoher Wert an „physischer Regeneration", der die Geschwindigkeit beeinflusst, mit der sich Ihr Charakter erholt. Zauberer kümmern sich stattdessen um die „mentale Regeneration".

Mana heißt in **Sacred** Konzentration und steht für die Pausen zwischen Zaubersprüchen. Nach jeder Spezialfähigkeit folgt eine Abkühlphase, deren Dauer sich verkürzen lässt, je mehr Punkte Sie in die entsprechende Kategorie investieren. Ihre Fertigkeiten verbessern Sie auch durch die Anwendung von Runen, die Monster in unregelmäßigen Abständen hinterlassen. Beim Hexenmeister in der Stadt tauschen Sie besagte Runen um, etwa wenn Sie eine ganz bestimmte brauchen. Dort stellen Sie auch bis zu vier Kombo-Angriffe zusammen. Damit lassen sich Spezialfähigkeiten verbinden, etwa: einen Bannkreis sprechen, der die Gegner in ein imaginäres Gefängnis steckt, dann Meteoriten in die Fläche hageln lassen. Es gibt zwar viele Verbindungsmöglichkeiten, doch nur wenige machen Sinn. In heiklen Situationen ist ein gut getimter Kombo-Trick Ihr Lebensretter.

Einfache Heldenarbeit

Die Jobs, die Sie in **Sacred** als Held annehmen, verlangen nicht nach einem Diplom. Meistens bestehen Ihre Aufträge darin, von A nach B zu rennen. Sie spüren Vermisste auf, übermitteln Botschaften, erledigen Banditenanführer und spielen den Laufburschen. Häufig schließt sich Ihnen ein NPC an, der für die Dauer des Auftrags an Ihrer Seite kämpft. Praktisch: Wenn Ihr Kollege ein Monster killt, kriegen Sie trotzdem Erfahrungspunkte. Ein Abstecher in gefährlichere, optionale Gebiete lohnt sich also vor allem dann, wenn Sie in Gesellschaft sind. Als außerordentlich komfortabel, ja als fast zu bequem hat sich der Kompass am unteren Bildschirmrand erwiesen: Zwei Pfeile (einer für Neben-, einer für Hauptquests) deuten stets in die Zielrichtung. Wer sich in Ancaria verläuft, der verirrt sich auch in einem Fahrstuhl.

Alles ist auf Zugänglichkeit getrimmt. Das wird Einsteiger freuen, für Profis sind die ersten Spielstunden aber keine Herausforderung. Unsere Empfehlung lautet deshalb: gleich im härteren Schwierigkeitsgrad loslegen. Insgesamt soll es vier Stufen geben, von denen die letzten beiden erst nach dem Durchspielen zugänglich werden.

THOMAS WEISS



MEINUNG
THOMAS WEISS



Der Teufel steckt im Detail. Sacred macht alles, was Diablo 2 auch macht – aber manches schlechter.

Als Abwechslung zu **Diablo 2** funktioniert **Sacred** ganz hervorragend, doch als Ersatz reicht's nicht ganz. Dafür hat mich das Spiel zu oft an der Nase herumgeführt: Da freue ich mich auf einen magischen Gegenstand und stelle fest, dass ich ihn aufgrund der Klassenrestriktion nicht verwenden darf. Ein anderes Mal dringe ich weit in die Wildnis vor, folge einem Fluss fernab der Hauptquest und es geschieht: nichts. Solche Dinge lassen mich „Saggra, **Sacred**!" fluchen. Dafür freue ich mich wie ein Kind zu Weihnachten, wenn meine Figur eine Stufe aufsteigt: Das Fähigkeiten-Management ist der wahre Ausprobier-Himmel. Auch das Monsterkloppen gehört in die Einfach-aber-spaßig-Kategorie. Ich hab mich trotz der Mängel – und trotz der Oldie-PC-freundlichen Grafik – gern in der üppigen Fantasy-Welt bewegt.



TESTURTEIL
Sacred

ENTWICKLER Ascaron
ANBIETER Take 2
PREIS Ca. € 45,-
TERMIN 06.02.2004
USK Ab 16 Jahren
SPRACHE Deutsch
ZIELGRUPPE Einsteiger, Fortgeschrittene
SCHWIERIGKEITSGRAD Einstellbar: Vier Stufen
MEHRSPIELER
Einzel-PC: 1 | Netzwerk: -
Internet: - | 1 Sp./Packung

80

TESTCENTER Tech. unmöglich / Unzumutbar / Akzeptabel / Optimal

Prozessor in Megahertz: 500 – 1.800 – 2.400

Arbeitsspeicher: 128 MB | 256 MB | 512 MB | 1024 MB

Grafik-Chip-Klassen: Klasse 1 | Klasse 2 | Klasse 3 | Klasse 4

PRO & CONTRA
+ Detaillierte 2D-Grafik
+ Präzise und intuitive Steuerung
+ Mittelalterlich anmutende Welt
- Nebenquests ähneln sich alle stark
- Ungereimtheiten in Spielbalance

GRAFIK	78%
SOUND	78%
STEUERUNG	90%
ATMOSPHÄRE	72%
SPIELDESIGN	80%
MEHRSPIELER	--%

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **DIABLO 2** oder **DUNGEON SIEGE** mochten.

MEINUNG
CHRISTIAN MÜLLER

Bei aller Fantasy-Opulenz und Sammelleidenschaft fehlt mir etwas die klare Linie in der Story und ein großer roter Motivationsfaden.

Hoppla, das macht aber Laune! Innerhalb weniger Minuten hatte mich das Level- und Sammelfieber wieder gepackt: „Nur noch diese Schatzkiste, jenen Boss-Gegner, die nächste Quest, den nächsten Level, dann kann ich endlich…". Schwupps, schon ist ein ganzer Tag in Ancaria draufgegangen. Schuld daran ist die breite Palette an Möglichkeiten, die sich mit den sechs Klassen und deren vielfältigen Ausrüstungsgegenständen oder Spezialfähigkeiten ergeben. Je länger die Streifzüge in **Sacreds** riesiger Fantasywelt jedoch dauern, desto mehr gleichen sich die Bilder: Wenig Abwechslung und Überraschendes im Verlauf der Story und der Nebenquests, keine wirklich coolen Special Items oder gar Ausrüstungs-Sets bringen die Spielmotivation vom Überschwang der ersten Stunden wieder auf durchschnittlicheres Niveau. Da hätte ich mir mehr Aha-Erlebnisse gewünscht. Dennoch: Wer Action-Rollenspiele mag, wird sich davon nicht abhalten lassen, seinem Charakter die strahlendste Rüstung oder die umwerfendsten Zaubersprüche zu besorgen. Ich auch nicht.



Horizons



STIMMUNGSVOLL Der Tag-und-Nacht-Wechsel wurde von den Entwicklern schön inszeniert. Nur bei den unrealistischen Animationen hapert's noch etwas.



GEGEN UNTOTE Auf einem Friedhof wandern aggressive Skelette umher. Unser Eidechsen-Krieger startet daher eine Aufräum-Tour.

Aus einer mutigen Idee ist **ein ganz gewöhnliches Online-Rollenspiel geworden:** Horizons macht wenig neu.

Da kämpfen Vampire gegen Menschen, hieß es. Und auch: Drachen im Sturzflug, die Feuer hustend Spielerdörfer abfackeln – DAS wär's gewesen. Anscheinend ließ sich die spannende Theorie nicht in die Praxis umsetzen, denn mittlerweile ist **Horizons** vollständig zur Normalität zurückgekehrt – nur der Drache ist als Rasse geblieben. In typischer Fantasy-Hülle (als Gnom, Mensch oder Elf) kämpfen Sie als Krieger, Magier oder Bogenschütze zusammen mit anderen Spielern gegen computergesteuerte Kreaturen. Regelmäßig ertönt beim Monsterkloppen eine Hymne als Zeichen des Levelanstiegs: Ihre Fähigkeiten haben sich verbessert, vielleicht sind sogar neue dazugekommen. Es ist also alles wie gehabt. Beim Wirtschaftssystem tritt **Horizons** die Pfade aus, die erst kürzlich **Star Wars Galaxies** entstehen hat lassen. Das heißt: Sämtliche Utensilien im Spiel stammen aus Spielerhand. Gegner hinterlassen höchstens Rohmaterialien, aus denen Handwerker neue Waffen, Rüstungen und Zaubersprüche zimmern. Tüftler werden dieses System lieben, andere trauern der Spannung und dem Sammelfieber hinterher: Ob der Obermotz gleich eine Schädelspalteraxt der Unmut +40 fallen lässt? Solche Fragen wird man sich in **Horizons** nicht stellen. Angehende Abonnenten genießen einen Freimonat, danach wird eine Gebühr von € 12,95 fällig. THOMAS WEISS



TESTURTEIL
Horizons

ENTWICKLER Artifact
ANBIETER Atari
PREIS Ca. € 30,-
TERMIN Erhältlich
USK Ab 12 Jahren
SPRACHE Englisch
ZIELGRUPPE Einsteiger, Fortgeschrittene
SCHWIERIGKEITSGRAD Nicht einstellbar: Leicht
MEHRSPIELER Einzel-PC: 1 Netzwerk: - Internet: - 1 Sp./Packung

TESTCENTER Tech. unmöglich / Unzumutbar / Akzeptabel / Optimal
Prozessor in Megahertz: 800 1.000 2.000
Arbeitsspeicher: 128 MB 256 MB 512 MB 1024 MB
Grafik-Chip-Klassen: Klasse 1 Klasse 2 Klasse 3 Klasse 4

PRO & CONTRA
+ Grafik up to date
+ Komplexes Crafting-System
- Noch keine Dungeons
- Langweilige Kämpfe
- Etliche Bugs

GRAFIK	70%
SOUND	71%
STEUERUNG	72%
ATMOSPHÄRE	74%
SPIELDESIGN	62%
EINZELSPIELER	--%

69

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **EVERQUEST** oder **ANARCHY ONLINE** mochten.

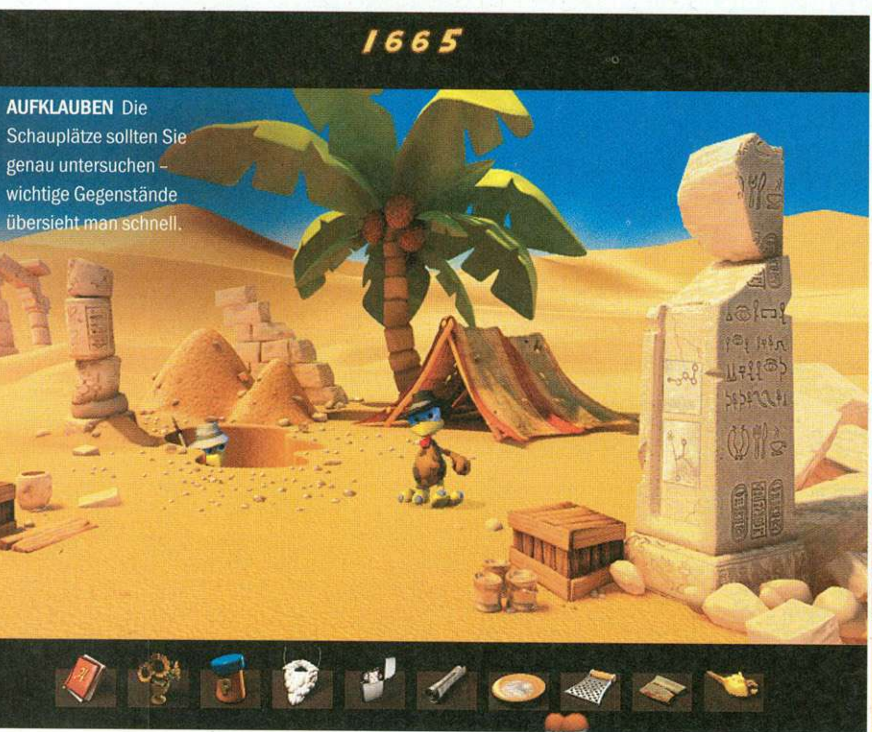
MEINUNG
THOMAS WEISS



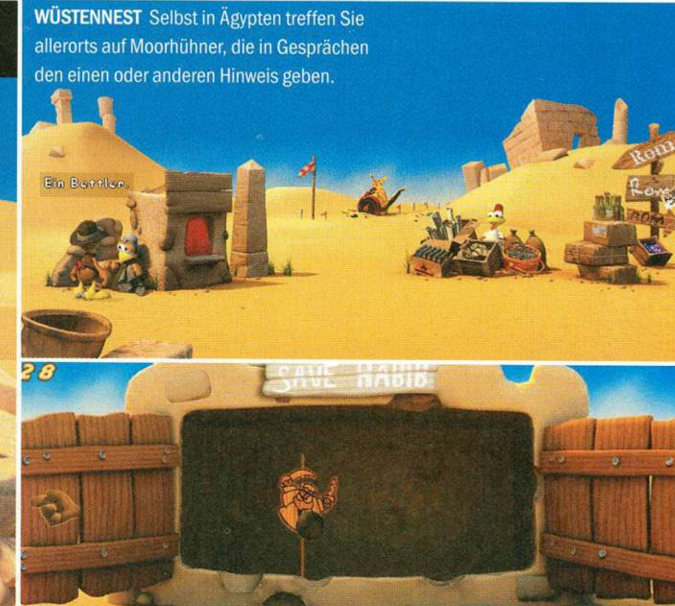
Horizons ist spannend wie eine Wiederholung im Fernsehen: alles schon gesehen.

Seit Jahren hauen Online-Rollenspieler Gegner tot. Ob sie dazu auch noch in **Horizons** Lust haben? Das Kampfsystem würden auch jene verstehen, die im Altersheim wohnen: Monster anklicken, Taste drücken, warten. Umso schlimmer, dass man in den ersten Spielstunden ausschließlich auf Riesenwürmer eindrischt – von Abwechslung keine Spur. Enttäuscht bin ich auch darüber, dass **Horizons** in einem offensichtlich unfertigen Zustand veröffentlicht wurde: Die Landstriche sind häufig so leer, dass man „Echooo!" rufen möchte. Und wo sind die Dungeons? Ich bezweifle nicht, dass **Horizons** reifen könnte; ein gutes Fundament ist mit dem herausragenden Crafting-System und der ordentlichen Grafik ja gegeben. Aber im Augenblick fällt es mir schwer, eine Empfehlung auszusprechen. Alles, was **Horizons** bietet, und noch mehr gibt's schon lange bei der Konkurrenz.

Moorhuhn Adventure: Der Schatz des Pharao XXL



AUFKLAUBEN Die Schauplätze sollten Sie genau untersuchen – wichtige Gegenstände übersieht man schnell.



WÜSTENNEST Selbst in Ägypten treffen Sie allerorts auf Moorhühner, die in Gesprächen den einen oder anderen Hinweis geben.

REAKTIONSSCHNELL Minispielchen wie dieses Schießbuden-Intermezzo lockern das Spiel auf.

Multitalent Moorhuhn: Was als Werbespiel begann, **sichert nun den Fortbestand des Adventure-Genres.**

Vielen Millionen schwer bewaffneter Häscher entkommen, genießt das Moorhuhn eigentlich einen ruhigen Lebensabend im mondänen Familienschloss. In der Bibliothek dieser schmucken Immobilie stößt der glubschäugige Gockel jedoch auf geheime Aufzeichnungen, die von einem Schatz in Ägypten berichten. Fortan klicken Sie sich mit dem gerenderten Federvieh in bester Adventure-Manier durch Ausgrabungsstätten, Museen oder Oasen in Ägypten, führen Multiple-Choice-Gespräche und lösen Kombinationsrätsel. Diese fußen oftmals auf Wortspielen, deren Humor vermutlich nicht jeden Spieler begeistern kann. Da gilt es beispielsweise, einem Süßholzbaum mit einer Raspel beizukommen oder Fettnäpfchen aufzustellen. Dank dieser recht eigenwilligen Rätselsemantik bleiben die Aufgaben jedoch durchweg fair und stellen auch Genre-Neulinge vor keine unüberwindbaren Knobelhürden. Aufgelockert wird das Spiel durch zahlreiche Minispielchen, in denen Sie mit einer klapprigen Propellermaschine Gewitterwolken umfliegen müssen oder an ägyptischen Schießbuden mit Kanonen auf Papphühner feuern. Darüber hinaus läuft **Moorhuhn**-typisch während des gesamten Spiels ein Punktezähler mit – wer versteckte Objekte aufstöbert, darf später mit einem höheren Highscore prahlen.

DAVID BERGMANN



TESTURTEIL
Moorhuhn Adventure

ENTWICKLER Phenomedia AG
ANBIETER Ak Tronic
PREIS Ca. € 15,-
TERMIN Erhältlich
USK Unbeschränkt
SPRACHE Deutsch
ZIELGRUPPE Einsteiger, Fortgeschrittene
SCHWIERIGKEITSGRAD Nicht einstellbar: Mittel
MEHRSPIELER
Einzel-PC: 1
Netzwerk: -
Internet: -
1 Sp./Packung

70

TESTCENTER Tech. unmöglich / Unzumutbar / Akzeptabel / Optimal

Prozessor in Megahertz: 700 | 1.000 | 1.200

Arbeitsspeicher: 128 MB | 256 MB | 512 MB | 1024 MB

Grafik-Chip-Klassen: Klasse 1 | Klasse 2 | Klasse 3 | Klasse 4

PRO & CONTRA
+ Faire Rätsel
+ Kurzweilige Minispiele
+ Gelungener Comic-Look
- Kurze Spieldauer
- Keine echte Story

GRAFIK	68%
SOUND	48%
STEUERUNG	75%
ATMOSPHÄRE	67%
SPIELDESIGN	65%
MEHRSPIELER	--%

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **TONY TOUGH** oder **RUNAWAY** mochten.

MEINUNG
DAVID BERGMANN



Der Adventure-Ausflug des Moorhuhns ist überraschend rund geraten.

Nach den immer gleichen Aufgüssen des Original-**Moorhuhn**-Spiels und dem recht durchwachsenen Funracer **Moorhuhn Kart** war meine Erwartungshaltung dem ersten **Moorhuhn**-Adventure gegenüber nicht gerade überschwänglich. Doch das Point&Click-Abenteuer überrascht mit ansprechenden Rätseln und klassischem Adventure-Feeling. In der ersten Liga spielt das rätselnde Geflügel dennoch nicht mit. Eine echte Geschichte existiert nicht, Dialoge erscheinen nur in Textform und nach knappen sechs Stunden ist der Spaß auch schon wieder vorbei. Zudem sollten Sie eine Vorliebe für alberne Wortspiele haben, damit Ihre Stirn angesichts des eigenwilligen Humors nicht regelmäßig mit der Oberfläche Ihrer Tischplatte Bekanntschaft macht. Ausgehungerte Adventure-Fans machen dank des günstigen Preises von 15 Euro allerdings nichts verkehrt.

SIERRA ENTERTAINMENT PRÄSENTIERT

DER Hobbit™

...DIE VORGESCHICHTE ZU „DER HERR DER RINGE"...









DAS GRÖSSTE ABENTEUER IHRES LEBENS ERWARTET SIE

www.hobbitgames.com





PlayStation 2





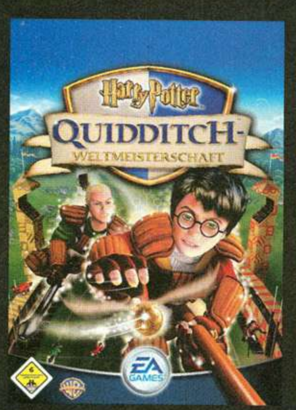
GAME BOY ADVANCE







PACK DIE GANZE ACTION!
(LEICHTER, ALS DEN GOLDENEN SCHNATZ™ ZU FANGEN.)



Jetzt kannst auch Du endlich Quidditch™ spielen – den Lieblingssport der Hexen und Zauberer. Führe Dein Haus zum Sieg in Hogwarts™ und stell' Dich dann der ultimativen Herausforderung – der Quidditch™-Weltmeisterschaft. Wähle eines der neun Nationalteams und spiel' alle Positionen durch. Schnell. Spannend. Erstmals kannst Du *alles* erleben.









IN LUDO EST



Challenge Everything



www.harrypotter.ea.com
www.harrypotter.com
www.eagames.de

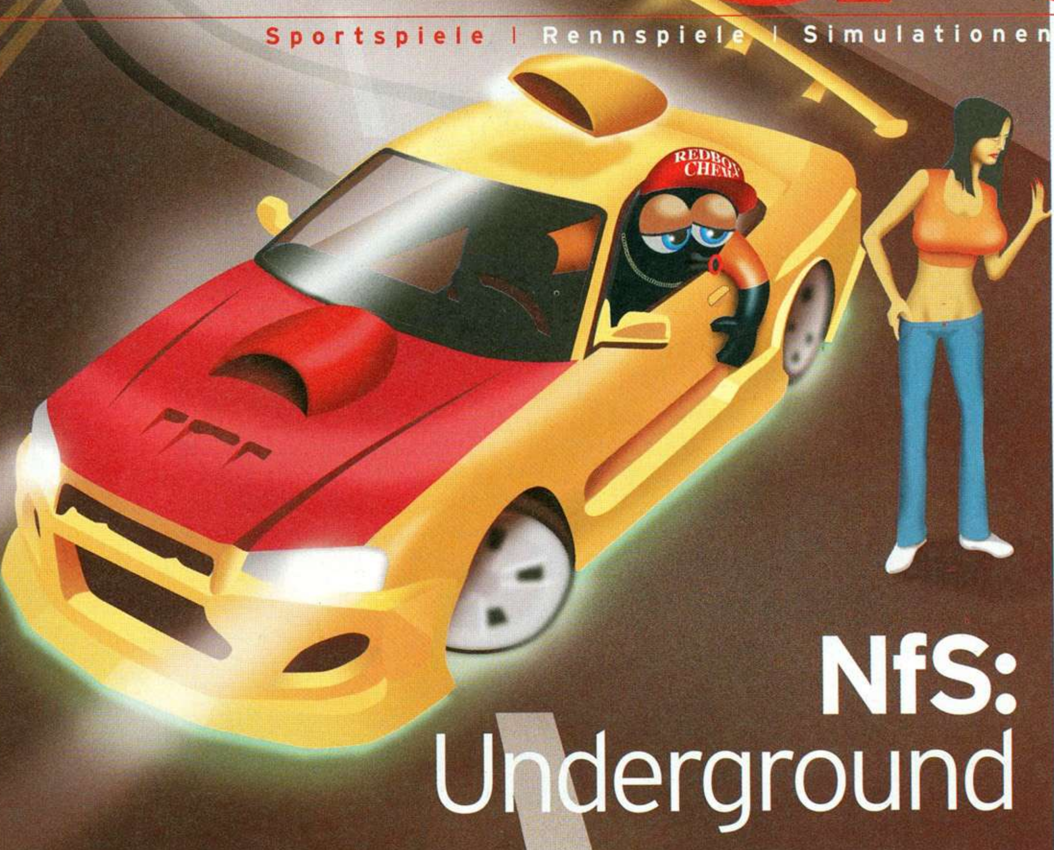




PlayStation 2



GAME BOY ADVANCE™



NfS: Underground

Nach den durchwachsenen Leserreaktionen auf **Need for Speed 6** schlägt der siebte Teil ein wie eine Bombe: 94 Prozent der PC-Games-Leser lieben **Underground** für sein buchstäblich in den Sitz pressendes Geschwindigkeitsgefühl und den endlich wieder integrierten Karriere-Modus. Auch der umfangreiche Tuningbereich mit originalem Zubehör kommt beim Gros der Spieler ausgezeichnet an, ist allerdings noch ausbaufähig. Dass die Computergegner schummeln und beispielsweise innerhalb einer Runde einen mehrsekundigen Rückstand aufholen, obwohl das eigentlich nicht möglich ist, stört dagegen nur eine Minderheit.

FÜNF FRAGEN AN DEN HERSTELLER

„Geschwindigkeitsgefühl weiter verbessern"

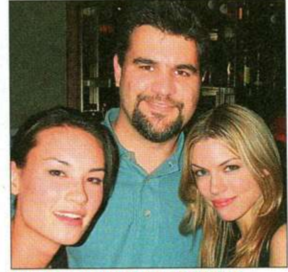
PC Games: Warum habt ihr euch auf eine einzige Stadt beschränkt?

Osieja: „Wir haben aus mehreren Gründen nur eine Stadt in **Underground** eingebaut. Erstens hätte es uns ein ganzes Jahr gekostet, wenn wir auch nur eine weitere Stadt in vergleichbarer Qualität hinzugefügt hätten. Zweitens passt eine einzelne Metropole besser zur Story. Es ist glaubwürdiger, dass sich ein Neuling in einer Stadt bewährt als dass er von einem Ort zum nächsten zieht und sich dabei hocharbeitet. Aufgrund der Ausmaße des Underground-Modus hielten wir es für besser, den Spieler in einer Stadt aufsteigen zu lassen."

PC Games: Viele Leser ärgern sich über den fehlenden LAN-Modus – aus welchen Gründen habt ihr darauf verzichtet und plant ihr, diese Option per Patch nachzuliefern?

Osieja: „Der Online-Modus wurde recht spät zum Spiel hinzugefügt und angesichts des engen Zeitplans hielten wir es für wichtiger, dass der Spieler sich mit Gegnern rund um den Globus messen kann als mit Gegnern aus dem Nebenraum. Wir wägen allerdings momentan die Möglichkeit eines LAN-Patches ab."

PC Games: Welche Verbesserungen würdest du unbedingt in einen etwaigen Nachfolger einbauen wollen?



UNDERGROUND-PRODUZENT
Chuck Osieja bei der Arbeit.

Osieja: „Unbedingt? Nichts. Wir haben schon eine ewig lange Liste von Verbesserungen und Erweiterungen. **Underground** war nur der erste Schritt – es ist ein Fundament, auf dem wir aufbauen können. Ich denke, dass jeder, der etwas mit Tuning zu tun hat, recht einfach erraten kann, in welche Richtung sich die Marke künftig entwickeln wird."

PC Games: Mit seinem spektakulären Geschwindigkeitsgefühl ist **Need for Speed: Underground** einsame Genrespitze – wo seht ihr dennoch Spielraum für Verbesserungen?

Osieja: „Ich bin sicher, dass wir einiges machen können, um das Geschwindigkeitsgefühl noch weiter zu verbessern. Es gab drei oder vier Effekte, die wir diesmal aufgrund von beschränkter Hardware nicht berücksichtigen konnten. Wir haben einige sehr talentierte Leute aus der Filmindustrie angeheuert, die eine Reihe frischer Ideen haben. Das können wir leider noch nicht umsetzen, aber ich bin sicher, dass mit dem technologischen Fortschritt weitere Verbesserungen auf diesem Gebiet zu beobachten sein werden."

PC Games: Viele Online-Spieler fühlen sich durch Cheater gestört, auch nach eurem ersten Patch. Wie geht ihr gegen diese Schummler vor?

Osieja: „Wir tun, was wir können, um das Cheaten einzudämmen. Aber wie ihr wisst, gibt es einige wirklich clevere Hacker da draußen. Wenn jemand cheaten will, gibt es nicht allzu viel, was wir dagegen tun können. Hier ist die Community gefragt: Tretet einfach nicht mehr gegen sie an. Der einzig wirkliche Weg, um Cheater zu stoppen, ist, ihnen die Möglichkeit zum Betrügen zu nehmen. Faire Spieler werden sich immer finden. Ich weiß, dass es eine frustrierende Situation ist – wir hassen es genauso sehr wie die Spieler selbst, weil es das Spielerlebnis ruiniert."

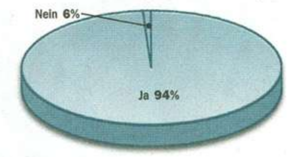
So bewerten die PC-Games-Leser (in Schulnoten):



GRAFIK	
Animationen	2+
Grafik (Spielwelt, Effekte)	1
SOUND	
Kommentare/Sprachausgabe	3
Musik	1-
Soundeffekte	2
SPIELDESIGN	
Ausgewogenheit des Schwierigkeitsgrades	3-
Einsteigerfreundlichkeit	2+
Innovationen	2-
Langzeitmotivation	3+
Steuerung	2

Quelle: Umfrage unter 1.000 registrierten Usern von www.pcgames.de

Würden Sie NfS: Underground weiterempfehlen?



Quelle: Umfrage unter 1.000 registrierten Usern von www.pcgames.de

Das Urteil der PC-Games-Leser:
Die Stärken und Schwächen

+
1. Atemberaubendes Geschwindigkeitsgefühl
2. Umfangreiche Tuning-Funktion
3. Motivierender Karriere-Modus
4. Reibungsloser Einstieg
5. Vielfältige Modi

–
1. Schummelnde Computerfahrer
2. Nur eine Stadt
3. Strecken wiederholen sich häufig
4. Stark schwankender Schwierigkeitsgrad
5. Keine LAN-Unterstützung

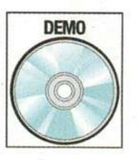
Die Meinung der PC-Games-Leser:

TOBIAS GENSSLER, Bankkaufmann aus Wuppertal:
„Das Spiel ist genau das, was sich jeder Fan von actionreichen Filmen wie **The Fast & Furious** gewünscht hat. Es macht einfach einen Riesenspaß, mit einem Affenzahn durch die Städte zu brausen, Stilpunkte zu gewinnen und sein Auto immer weiter aufzurüsten. Und das Geschwindigkeitsgefühl ist einfach einmalig."

THOMAS AIGNER, Student aus Feldkirchen:
„Das Aufmotzen mit den zahlreichen Tuningteilen ist super gelungen und motiviert ungemein. Die umfangreiche Karriere im Einzelspielermodus und eine sehr gute, wenn auch etwas übertrieben effektlastige, Grafik machen **Underground** zum meinem Rennspielhöhepunkt 2003."

CHRISTOPH BARCAL, Schüler aus Zeulenroda:
„Dieser **NfS**-Teil hat mir von den bisherigen mit Abstand am besten gefallen. Zwar lässt die Motivation nach, wenn man den Underground-Modus durchgespielt hat. Dennoch macht es immer wieder Spaß, vor allem wegen der Grafik und der guten direkten Steuerung."

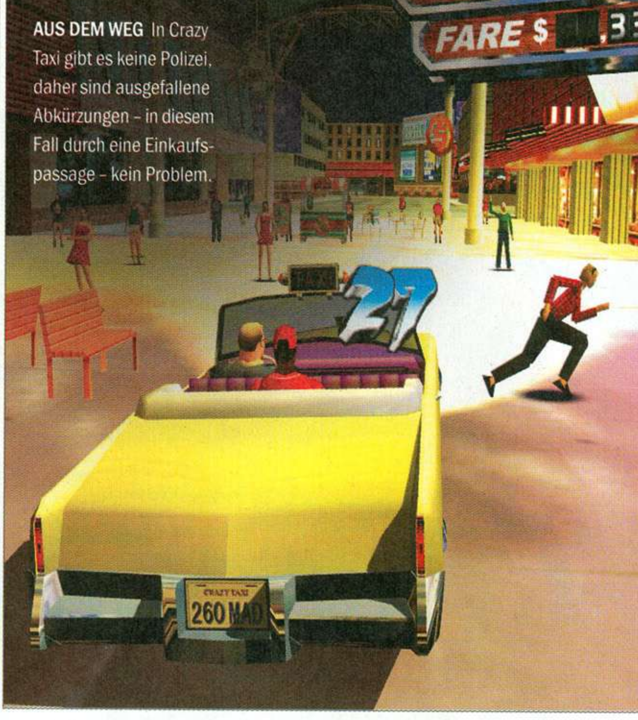
OLAF ZOBBOT, Angestellter aus Berlin:
„Von **Need for Speed: Underground** habe ich mir echt mehr versprochen – so war ich total enttäuscht. Die Grafik ist ja sehr ansprechend und die Autos sind auch genial, aber für mich als Online-Zocker hat **Midnight Club 2** aufgrund der spaßigeren Modi ganz klar die Nase vorn."



Crazy Taxi 3



EINSTEIGEN, BITTE! Für einen möglichst hohen Highscore befördern Sie so viele Fahrgäste wie möglich.



AUS DEM WEG In Crazy Taxi gibt es keine Polizei, daher sind ausgefallene Abkürzungen – in diesem Fall durch eine Einkaufspassage – kein Problem.

Wirklich crazy: Der dritte Teil der Arcade-Rennspiel-Serie Crazy Taxi ist wieder **quietschbunt, rasend schnell und völlig ausgeflippt.**

Spätestens seit dem Kinohit **Taxi Taxi** weiß jeder, worauf es im Personenbeförderungsgeschäft ankommt: Tempo! In **Crazy Taxi 3** ist es an Ihnen, dieses Motto aufzugreifen. Mit zwölf verschiedenen Autos – vom aufgemotzten Pick-up bis zum klassischen NY-Cab – kutschieren Sie zahlungskräftige Kundschaft durch San Francisco, Las Vegas und New York. Wie Sie zum Ziel kommen, bleibt Ihnen überlassen – rücksichtsloses Abkürzen durch Parks, Einkaufszentren oder Straßencafés ist gestattet. Auf Tastendruck vollführt der Wagen sogar einen mächtigen Hopser, der **Knight Rider**-KITT alt aussehen lässt. Schade: Das Fahrverhalten der Flitzer variiert nicht, dadurch wirkt das Spielgefühl auf Dauer zu eintönig. Ebenfalls wenig einfallsreich: Das einzige Spielziel besteht darin, den Highscore zu knacken, indem Sie möglichst viel Kohle scheffeln, bevor der ständig unbarmherzig tickende Countdown abläuft. Auch für die einzelnen Aufträge gilt ein knappes Sekundenlimit. Wer deutlich unter der verfügbaren Zeit bleibt, kassiert Zeitboni und kann entsprechend länger auf Kundenfang gehen. Klingt alles nicht wirklich neu? Stimmt – angesichts von bescheidenen Neuerungen wie vier zusätzlichen Autos und einer weiteren Stadt ist „Update" eine treffendere Bezeichnung für **Crazy Taxi 3** als „Nachfolger". Nur für Genre-Fans, die **Crazy Taxi** verpasst haben, einen Blick wert.

JUSTIN STOLZENBERG

TESTURTEIL
Crazy Taxi 3

ENTWICKLER Strangelite
ANBIETER Empire
PREIS Ca. € 30,-
TERMIN Erhältlich
USK Ab 12 Jahren
SPRACHE Deutsch
ZIELGRUPPE Einsteiger, Fortgeschrittene
SCHWIERIGKEITSGRAD Individuell einstellbar
MEHRSPIELER Einzel-PC: 1 Netzwerk: - Internet: - 1 Sp./Packung

TESTCENTER Tech. unmöglich / Unzumutbar / Akzeptabel / Optimal
Prozessor in Megahertz: 1000 1200 1400
Arbeitsspeicher: 128 MB 256 MB 512 MB 1024 MB
Grafik-Chip-Klassen: Klasse 1 Klasse 2 Klasse 3 Klasse 4

PRO & CONTRA
- + Drei weitläufige Städte
- + Unterhaltsam für zwischendurch
- − Keine Abwechslung
- − Unzeitgemäße Grafik
- − Mehr Neuauflage als Nachfolger

GRAFIK	60%
SOUND	74%
STEUERUNG	57%
ATMOSPHÄRE	71%
SPIELDESIGN	59%
MEHRSPIELER	--%

62

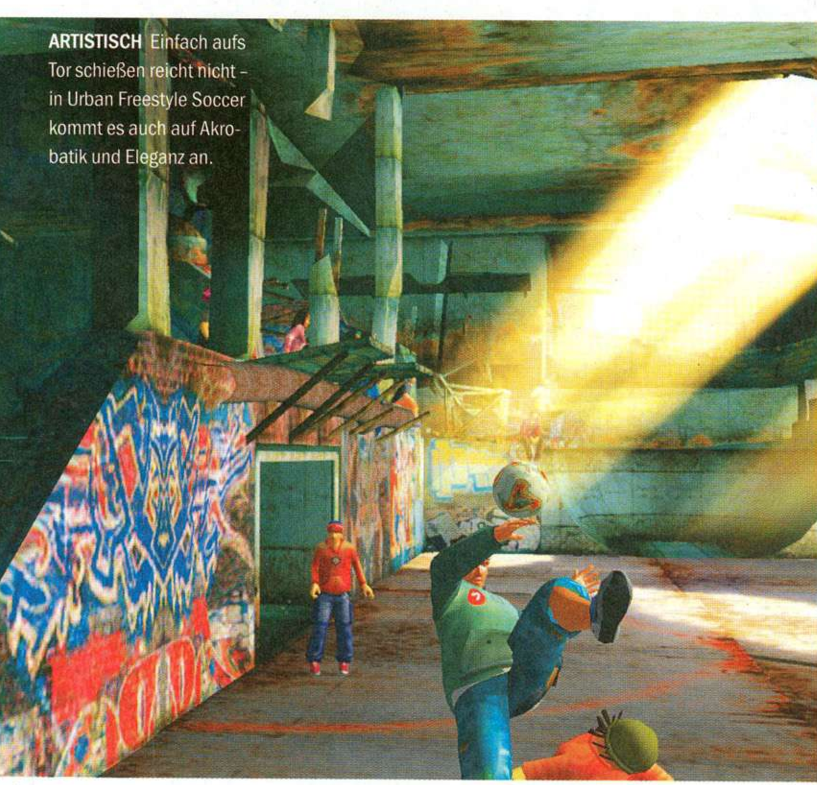
Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **THE ITALIAN JOB** oder **STARSKY & HUTCH** mochten.

MEINUNG
JUSTIN STOLZENBERG

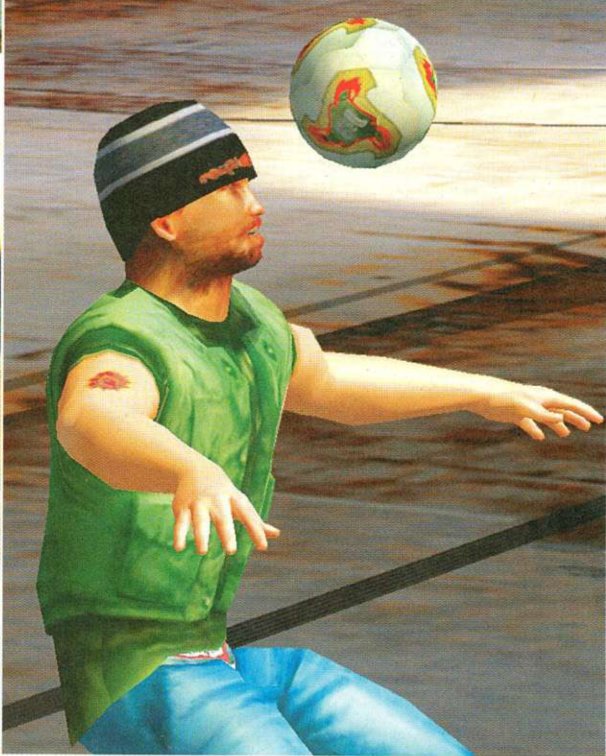
Crazy Taxi 3 ist Arcade pur – zu pur für meinen Geschmack.

Wow! Gegen die völlig durchgedrehte Arcade-Action in **Crazy Taxi 3** fühlt sich sogar **Need for Speed: Underground** wie eine waschechte Simulation an. Wenn ich mit meiner gelben Rennsemmel das erste Mal durch eine Einkaufspassage presche und unter dem johlenden Beifall meiner Fahrgäste über einen Brunnen springe, macht das einen Heidenspaß. Wenn ich das aber zum zwanzigsten Mal mache, hat sich's ausgespaßt: Um auf Dauer zu fesseln, fehlt es **Crazy Taxi 3** schlichtweg an Substanz. Wieso gibt es beispielsweise trotz der dankbaren Taxi-Thematik keine abwechslungsreichen Aufträge im **Vice City**-Format? Dass die Grafik hoffnungslos veraltet ist und die Steuerung sich mit einem analogen Controller (Dual Shock Gamepad, Lenkrad, Joystick) katastrophal, weil viel zu direkt, anfühlt, kommt belastend hinzu.

Urban Freestyle **Soccer**



ARTISTISCH Einfach aufs Tor schießen reicht nicht – in Urban Freestyle Soccer kommt es auch auf Akrobatik und Eleganz an.



UNNATÜRLICH Die Spielermodelle sehen besonders bei Zooms zu glänzend und wenig natürlich aus.

Actionreich, körperbetont, hart: Beim Streetsoccer sind Ballgefühl und Tempo wichtiger als feiges Mauern.

Schiedsrichter, die Fouls abpfeifen und damit den Spielfluss stören, gibt es beim Vier-gegen-Vier auf schmutzigen Hinterhöfen und staubigen Betoncourts nicht – wer keine Bekanntschaft mit dem rauen Asphalt machen will, muss eben ausweichen. Entsprechend ruppig wird im „Hinterhofkrieg" genannten Meisterschafts-Modus von **Urban Freestyle Soccer** gespielt: Zehn Teams mit exotischen Namen wie Hardcore Honeys oder Low Riders nehmen an dem Wettbewerb teil; jede Mannschaft kontrolliert eine der zehn Zonen. Ziel: alle Gegner zu besiegen und schließlich die ganze Stadt zu übernehmen. Zu Beginn scheint **Urban Freestyle Soccer** sehr kurzweilig: Die Plätze (einer pro Zone) reichen von der städtischen BMX-Bahn bis zu einem Parkplatz und unterscheiden sich grafisch deutlich voneinander, wenngleich es spielerisch keine Besonderheiten gibt. Auch das eigentliche Spielgeschehen wirkt aufgrund spektakulärer Akrobatikeinlagen zunächst frischer als bei **FIFA** & Co. Eingesprungene Drehschüsse oder Seitfallzieher aus dem Handstand erinnern an einen coolen Mix aus Breakdance und Fußball. Nach wenigen Spielminuten ist dieser Eindruck allerdings verflogen. Jede Partie läuft nach Schema F ab: Ball nach vorne schlagen, zwei- oder dreimal hin- und herpassen und die Kugel ins Tor dreschen. Wenig Spannung – wenig Spaß. JUSTIN STOLZENBERG

MEINUNG
JUSTIN STOLZENBERG

Langzeitspaß kommt nicht auf, weil es an Abwechslung und einer brauchbaren KI fehlt.

Urban Freestyle Soccer erinnert mich an einen billigen Plastikball, auf den man ein Adidas-Logo druckt: Authentisch großstädtische Käfigplätze und riskante Diver (Sprung nach vorn und Schuss mit den Hacken) oder Flugkopfbälle lassen Streetsoccer-Stimmung aufkommen – nimmt man das Gamepad in die Hand, ist aber bald die Luft raus. Die Steuerung fühlt sich viel zu ungenau für effektive Ballstafetten an, so dass man schnell auf simples „Kick-and-Rush" umstellt. Dass die Perspektive auf gerade mal drei Seitenlinien-Kameras beschränkt und somit viel zu unübersichtlich geraten ist, kommt erschwerend hinzu. Und dann diese Torhüter: Ausgestattet mit der Intelligenz einer Laborratte, schaffen sie es, sich den Ball regelmäßig wegspitzeln zu lassen. Fazit: **Urban Freestyle Soccer** ist höchstens dritte Wahl für Fußballfans.



TESTURTEIL
Urban Freestyle Soccer

ENTWICKLER Gusto
ANBIETER Acclaim
PREIS Ca. € 35,-
TERMIN Erhältlich
USK Ab 12 Jahren
SPRACHE Deutsch
ZIELGRUPPE Einsteiger
SCHWIERIGKEITSGRAD Einstellbar: Drei Stufen
MEHRSPIELER
Einzel-PC: 4
Netzwerk: -
Internet: -
4 Sp./Packung

TESTCENTER Tech. unmöglich / Unzumutbar / Akzeptabel / Optimal
Prozessor in Megahertz: 800 1200 1600
Arbeitsspeicher: 128 MB 256 MB 512 MB 1024 MB
Grafik-Chip-Klassen: Klasse 1 Klasse 2 Klasse 3 Klasse 4

55

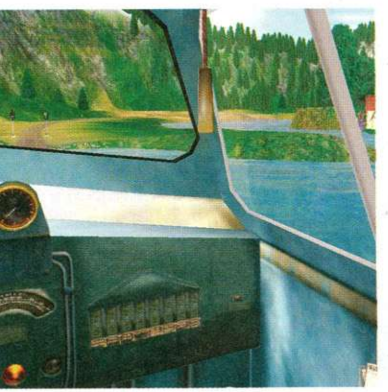
PRO & CONTRA
- + Guter Meisterschafts-Modus
- + Spektakuläre Bewegungen
- − Immer gleicher Spielablauf
- − Unglaubwürdige KI
- − Durchschnittliche Präsentation

GRAFIK	66%
SOUND	61%
STEUERUNG	48%
ATMOSPHÄRE	50%
SPIELDESIGN	56%
MEHRSPIELER	57%

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **PRO BEACH SOCCER** oder **PET SOCCER** mochten.



NAHVERKEHR Auch Personenbeförderung gehört zu den Aufgaben eines Trainz-Spielers.



EGO-PERSPEKTIVE Die Spielzeugzüge lassen sich auch aus dem Führerhaus über die Gleise steuern.

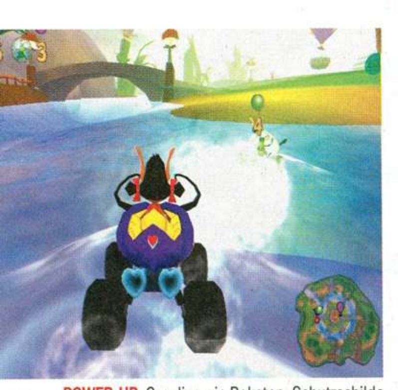
Trainz 2004

Gestresst? Die **Neuauflage der Modelleisenbahn-Simulation** ist jetzt noch entspannender.

Es hat etwas Meditatives, kleinen Lok-Nachbildungen bei der Fahrt durch ihr maßstabsgetreu konstruiertes Spielzeugland zuzusehen. Das gilt für die real existierenden Miniatur-eisenbahnen ebenso wie für die Computerversion namens **Trainz**. Wie schon der Vorgänger aus dem vorletzten Jahr bezieht auch die 2004er-Ausgabe ihre Faszination weniger aus den fast zwei Dutzend Missionen, in denen die Hobby-Eisenbahner etwa Kohle vom Bergwerk zum Kraftwerk oder Passagiere zu entlegenen Stationen karren – obwohl das durchaus ein, zwei Wochenenden lang Spaß macht. Aber die Königsdisziplin ist nach wie vor, mit dem leidlich komfortablen Editor die eigene Traum-Modellbahn zu basteln: Berge aufschütten, Tunnel graben, Gleise verlegen, Bahnhöfe anlegen. Dank der großen Fangemeinde finden sich im Internet Tausende zusätzlicher Objekte. Der Kreativität sind keine Grenzen gesetzt. Anschließend lenkt man die Züge ganz wie bei den Vorbildern von Märklin, Fleischmann & Co. via Trafo über Weichen, Bahnübergänge und Brücken. Cool: Es gibt nun auch computergesteuerte Lokführer, die beliebig viele komplexe Fahrpläne abarbeiten. So kann man sich einfach zurücklehnen und wunderbar entspannen.

RÜDIGER STEIDLE



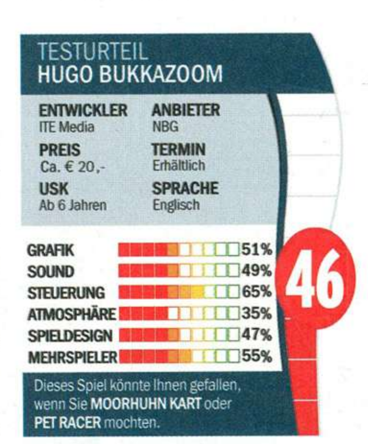


POWER-UP Goodies wie Raketen, Schutzschilde oder Turbolader helfen bei der Punktejagd.

Hugo Bukkazoom

Liebling, ich habe Hugo geschrumpft: Im Blattlausformat bestreitet der bekannte TV-Kobold rasante Kartrennen in idyllischen Wald- und Wiesenlandschaften – warum, wird allerdings nicht erklärt. Im Vergleich zu **Moorhuhn Kart** und ähnlichen Rennspielen spielt sich **Hugo Bukkazoom** erfrischend anders: Statt festgelegter Strecken finden sämtliche Wettbewerbe in kleinen Arenen statt. Außerdem gewinnt nicht, wer als Erster über die Ziellinie fährt, sondern wer beispielsweise im „Ballonrennen" zuerst zehn zufällig auf dem Feld erscheinende Ballontore durchfahren hat. Für Spieler bis acht Jahren empfehlenswert, erfahrenere Rennfahrer sind unterfordert.

JUSTIN STOLZENBERG





Top 100

Jeden Monat neu: Die große Marktübersicht mit allen Infos, Preisen und Wertungen



So finden Sie sich im Einkaufsführer zurecht:

PC-Games-Top-100
Die besten Spiele aller 20 Genres
Add-ons
Die aktuellsten Erweiterungen für die wichtigsten Spiele
Spielesammlungen
Compilation, Bundle oder Special Edition: Hier können Sie sparen.
Die „schwarze Liste"
Die schlechtesten Titel, vor denen PC Games eindringlich warnt
Neuerscheinungen
Alle Spiele der letzten Monate



STRATEGIE – ECHTZEIT-STRATEGIE
vorgestellt von Rüdiger Steidle



Age of Mythology
Zusammen mit **Warcraft 3** steht der dritte Part der **Age**-Reihe an der Spitze. Ist zwar nicht ganz so innovativ wie der Gegenspieler, aber Solo-Kampagne wie Mehrspielermodus sind brillant.
Ausgabe: 12/02 | Microsoft | ca. € 45,- | **92**



Warcraft 3
Die Rollenspiel-Elemente, der nahezu perfekte Mehrspielermodus und nicht zuletzt das unverwechselbare **Warcraft**-Flair machen Blizzards Meisterwerk zu einem Must-have der Echtzeit-Strategie.
Ausgabe: 08/02 | Vivendi Universal | ca. € 15,- | **92**



Spellforce
Spellforce zeigt, wie's geht: Der Mix aus Echtzeit-Strategie und Rollenspiel funktioniert prächtig. Zu den weiteren Pluspunkten zählen Storyverlauf und Bedienung sowie die hervorragende Grafik.
Ausgabe: 01/04 | Jowood | ca. € 50,- | **90**



C&C Generäle
Spielerisch ist **Generäle** der bislang beste **Command & Conquer**-Teil, keiner der Vorgänger war so gut balanciert. Leider fehlen die genialen Videosequenzen der Vorgänger, es gibt nur Cutscenes in Spielgrafik.
Ausgabe: 10/03 | Electronic Arts | ca. € 50,- | **85**



Empires
Mit beinahe 200 Einheiten, rund 70 Bauwerken und fast ebenso vielen Upgrades vereint **Empires** Masse und Klasse und ist damit der legitime Nachfolger zu **Empire Earth**.
Ausgabe: 12/03 | Activision | ca. € 45,- | **82**




STRATEGIE – AUFBAU-STRATEGIE
vorgestellt von Petra Fröhlich



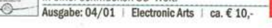
Die Sims Deluxe
Der alltägliche Wahnsinn einer Seifenoper zum Mitspielen: Beziehungsprobleme, Affären, Nachwuchs, Karriere und Geschirr, das sich in der Spüle stapelt. Gründe für das weltweit erfolgreichste PC-Spiel!
Ausgabe: 03/00 | Electronic Arts | ca. € 50,- | **90**



Anno 1503
„Frustrierend schwer" – so unser Urteil beim Stapellauf im Oktober. Doch dank Update macht das Handeln, Produzieren, Aufbauen und Schiffeversenken fast so viel Spaß wie im legendären Vorgänger.
Ausgabe: 02/03 | Electronic Arts | ca. € 45,- | **89**



Black & White
Affe, Tiger oder Kuh? Einem der drei Tierbabys bringen Sie Manieren, Kunststücke und Zaubersprüche bei, lösen Quests und bekriegen sich mit fiesen Nachbarn in einer schmucken 3D-Welt.
Ausgabe: 04/01 | Electronic Arts | ca. € 10,- | **87**




Stronghold Crusader
Rasselnde Zugbrücken, stolze Festungen, klappernde Rüstungen, schnaubende Rösser: **Stronghold** schickt Sie als Kreuzritter in orientalische Wüsten. Spannende Missionen, nicht ganz frische Grafik.
Ausgabe: 11/02 | Take 2 | ca. € 30,- | **85**



Tropico 2: Die Pirateninsel
Saufende Piraten, verängstigte Gefangene: **Tropico 2** lässt kein Piratenklischee aus. Das Management einer solchen Horde ist anstrengender, als man denkt – aber dafür auch rundum unterhaltsam.
Ausgabe: 06/03 | Take 2 | ca. € 25,- | **82**

STRATEGIE – RUNDEN-STRATEGIE
vorgestellt von Rüdiger Steidle




Civilization 3
Wenn Sie **Civilization 3** erstehen, sollten Sie sich auch für das Add-on **Play the World** entscheiden. Das bringt nicht nur einen Mehrspielermodus, sondern auch sinnvolle Verbesserungen.
Ausgabe: 04/02 | Atari | ca. € 30,- | **85**



Age of Wonders 2
Die einstige **Heroes of Might & Magic**-Kopie hat sich zu einem eigenständigen Fantasy-Strategiespiel gemausert, das das Vorbild in allen Belangen übertrifft. Schön: die Add-ons im Internet.
Ausgabe: 08/02 | Take 2 | ca. € 15,- | **84**



Etherlords
Zwar steht der Nachfolger schon in den Startlöchern, die ungewöhnliche Mischung aus Kartenspiel à la **Magic: The Gathering** und Rundenstrategie ist aber immer noch einen Blick wert.
Ausgabe: 01/02 | Jowood | ca. € 10,- | **82**



Heroes of Might & Magic 4
Hersteller New World Computing versorgt seinen Rundenstrategie-Klassiker regelmäßig mit Missions-CDs, zusätzlich gibt es im Internet zahlreiche von Fans erstellte Karten. Viel Spaß fürs Geld.
Ausgabe: 06/02 | Atari | ca. € 30,- | **81**



Call to Power 2
Die Klasse von **Civilization 3** erreicht **Call to Power 2** nicht ganz. Für den Preis lohnt es sich aber auf jeden Fall, einmal den Duft der großen, weiten **Civilization**-Welt zu schnuppern.
Ausgabe: 06/01 | Activision | ca. € 10,- | **81**

STRATEGIE – WIRTSCHAFTSSIMULATIONEN
vorgestellt von Petra Fröhlich



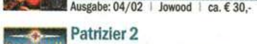
Port Royale
In karibischen Häfen feilschen Sie um Waren und Preise, begeben sich auf Schatzsuche und liefern sich dramatische Seegefechte mit Piraten. Grafisch wunderschön, komplex, dennoch einfach zu bedienen!
Ausgabe: 07/02 | Bigben | ca. € 25,- | **88**



Fußballmanager 2004
Im Genrevergleich punktet der **FM** mit authentischer Atmosphäre aufgrund der Lizenzen für Vereins- und Nationalmannschaften sowie der **FIFA 2004**-Engine. Auch die Menüs wurden vereinfacht.
Ausgabe: 01/04 | Electronic Arts | ca. € 50,- | **87**



Die Gilde
Starten Sie als Tischler? Pfarrer? Dieb? Oder doch als Schmied? In fünf mittelalterlichen 3D-Städten sollen Sie es zu Wohlstand und Ansehen bringen. Extra viel Atmosphäre, enorme spielerische Vielfalt!
Ausgabe: 04/02 | Jowood | ca. € 30,- | **87**




Patrizier 2
Stechen Sie in See mit dem Nachfolger eines legendären Spiels: klassische Wirtschaftssimulation mit viel Flair, schicker Grafik und genügend Tiefgang für viele Monate Spielspaß.
Ausgabe: 02/01 | Atari | ca. € 15,- | **85**



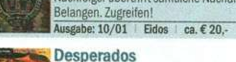
Der Industriegigant 2
Für Organisationstalente: In modelleisenbahnähnlichen Landschaften bauen Sie Rohstoffe ab, produzieren Waren und transportieren diese dann via Lkw, Schiff, Bahn oder Flugzeug in die Kaufhäuser.
Ausgabe: 08/02 | Jowood | ca. € 40,- | **84**




STRATEGIE – TAKTIK-SPIELE
vorgestellt von Rüdiger Steidle



Commandos 2: Men of Courage
Mit dem Taktik-Spiel **Commandos** schuf Hersteller Pyro seinerzeit ein komplett neues Genre. Der offizielle Nachfolger übertrifft sämtliche Nachahmer in allen Belangen. Zugreifen!
Ausgabe: 10/01 | Eidos | ca. € 20,- | **90**



Desperados
Im Handel leider nur noch selten zu finden. Dabei ist das Western-Epos **Desperados** eine wirklich schöne Variante des **Commandos**-Themas. Starke Charaktere, coole Sprüche, actionreiches Spiel.
Ausgabe: 06/01 | Atari | ca. € 15,- | **87**



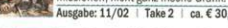
NEUZUGANG
Afrika Korps vs. Desert Rats
Afrika Korps schickt Sie buchstäblich in die Wüste: Das anspruchsvolle Taktik-Spiel thematisiert die Nordafrika-Feldzüge des zweiten Weltkriegs. Dank spannender Kampagne und toller Optik ein echtes Highlight.
Ausgabe: 03/04 | Pointsoft | ca. € 50,- | **85**



Praetorians
Große Armeen und epische Schlachten – aber dennoch kommt die Taktik in Pyros erstem Flirt mit der Echtzeit-Strategie nicht zu kurz. Der Einheitenbau ist aber nur ein Bonus zu dem eigentlichen Spiel.
Ausgabe: 04/03 | Eidos | ca. € 45,- | **85**



Blitzkrieg
Der Blitzkrieg ist die hohe Kunst der Strategie: Statt mit der Keule draufzuhauen, sezieren Sie Ihren Gegner. Ihre überlebenden Truppen gewinnen an Erfahrung und werden dadurch immer effektiver.
Ausgabe: 04/03 | CDV | ca. € 45,- | **84**




ACTION – EGO-SHOOTER
vorgestellt von Christian Müller



Jedi Knight: Jedi Academy
In **Jedi Academy** sind die Kämpfe mit der kultigen Jediwaffe noch besser als im schon sehr guten Vorgänger. Die dichte **Star Wars**-Atmosphäre und die spannenden Missionen machen es zur Ego-Shooter-Referenz.
Ausgabe: 10/03 | Activision | ca. € 50,- | **90**

No One Lives Forever 2
Cate Archer ist das weibliche Gegenstück zu James Bond. Ihr Ego-Shooter spielt sich mit Taktik-Elementen, zahlreichen überraschenden Einlagen und 60er-Jahre-Stil besonders abwechslungsreich.
Ausgabe: 12/02 | Vivendi Universal | ca. € 12,- | **89**



Jedi Knight 2: Jedi Outcast
Eins der besten **Star Wars**-Spiele: Grafisch spielt **JK 2** nicht mehr in der High-End-Liga, besitzt aber eine einmalige Atmosphäre. Dafür sorgen neben Laserschwert- und Jedi-Machtkämpfen die Rätsel-Einlagen.
Ausgabe: 05/02 | Activision | ca. € 30,- | **88**

Call of Duty
Trotz kurzer Spielzeit von knapp zehn Stunden ersetzt **Call of Duty** das ältere **Medal of Honor** in den Ego-Shooter-Top-5. Grund: Geskriptete Sequenzen sorgen für Spannung und die Massengefechte sind einzigartig.
Ausgabe: 12/03 | Activision | ca. € 45,- | **86**



Tron 2.0
Grelle Optik, coole Story und ein wirklich spannender Spielablauf: Die interaktive Fortsetzung des Filmklassikers **Tron** glänzt durch Charakter-Entwicklung und Leveldesign, auch der Mehrspielermodus gefällt.
Ausgabe: 10/03 | Buena Vista | ca. € 45,- | **86**

ACTION – TAKTIK-SHOOTER
vorgestellt von Dirk Gooding

Splinter Cell
Sie spielen den Geheimagenten Sam Fisher und schleichen oder schießen sich durch insgesamt neun Levels. Grafik, Sound und Atmosphäre sind sehr gut, die Steuerung ist etwas gewöhnungsbedürftig.
Ausgabe: 03/03 | Ubisoft | ca. € 30,- | **90**

Raven Shield
Der Antiterrorpakt auf dem Bildschirm: Acht Spezialisten kämpfen um Gebäude, Geiseln und den Frieden. Spannender Shooter, bei dem Teammanagement und Vorausplanung groß geschrieben werden.
Ausgabe: 04/03 | Ubisoft | ca. € 30,- | **86**

Metal Gear Solid 2: Substance
Der direkte **Splinter Cell**-Konkurrent wird – unglaublich, aber wahr – vorzugsweise per Gamepad gespielt. Konami zeigt nun auch auf dem PC, wie komplexe Spiele und einfache Bedienung vereinbar sind.
Ausgabe: 04/03 | Konami | ca. € 30,- | **86**

Operation Flashpoint
Operation Flashpoint simuliert auf spannende Weise das moderne Schlachtfeld; Sie können als Soldat auch in Panzer oder Helikopter klettern. Mit dem Add-on mittlerweile als Gold Edition erhältlich.
Ausgabe: 07/01 | Codemasters | ca. € 15,- | **86**



Hitman 2
In **Hitman 2** spielen Sie den Auftragskiller 47, der möglichst unbemerkt seinen Job erledigen muss. Dank atmosphärischer Geschichte und vieler Lösungswege ist **Hitman 2** ein Klassiker.
Ausgabe: 11/02 | Eidos | ca. € 20,- | **85**

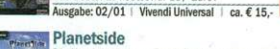
ACTION – MULTIPLAYER-SHOOTER
vorgestellt von Thomas Weiß



Battlefield 1942
Noch nie war das altbekannte Flaggenklau-Prinzip so abwechslungsreich wie bei **Battlefield 1942**: zu Land, zu Wasser und in der Luft, zu Fuß, im Panzer, im U-Boot oder Bomber. Teamspaß pur.
Ausgabe: 11/02 | Electronic Arts | ca. € 45,- | **87**




Counter-Strike 1.5
Manche sagen, **Counter-Strike** sei tot. Andere hören nicht hin, weil sie mit dem noch immer beliebtesten Online-Shooter beschäftigt sind: **Counter-Strike**. Und das Beste: Es kostet nur 15,- Euro!
Ausgabe: 02/01 | Vivendi Universal | ca. € 15,- | **84**




Planetside
Die Kombination von **Battlefield** und **Tribes 2** setzt auf Teamwork im großen Maßstab. Hunderte Spieler kämpfen auf zwei Seiten um die zehn Kontinente von **Planetside**. Geniales Spiel, schwache Grafik.
Ausgabe: 08/03 | Ubisoft | ca. € 40,- | **82**



Tactical Ops
Tactical Ops ist das Gegenstück zu **Counter-Strike**, aber mit einem Unterschied: Es sieht dank moderner **Unreal**-Grafik-Engine weitaus besser aus. Was wir Ihnen empfehlen? Beide!
Ausgabe: 09/02 | Atari | ca. € 40,- | **82**

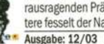


Tribes 2
Warum Teamplay wichtig ist, zeigt **Tribes 2**: In den großen Arenen gewinnen nur eingespielte Teams. Steile Lernkurve, aber wer den Dreh raus hat, hat noch was anderes: mächtig viel Spaß.
Ausgabe: 06/01 | Vivendi Universal | ca. € 13,- | **79**

ACTION
ACTION-ADVENTURES
vorgestellt von Thomas Weiß



GTA Vice City
Diesmal verschlägt es Tommy Vercetti nach Vice City im warmen Florida, wo er mit Mafia, Gangs und Polizei aneinander gerät. Noch durchgestylter und abwechslungsreicher als GTA 3!
Ausgabe: 07/03 | Take 2 | ca. € 40,- | **91**


Max Payne 2
Erfüllt alle Erwartungen: Nicht mehr ganz so revolutionär wie Teil 1, aber in allen Details überlegen. Dank der herausragenden Präsentation und vielschichtiger Charaktere fesselt der Nachfolger sogar noch mehr.
Ausgabe: 12/03 | Take 2 | ca. € 50,- | **89**





Prince of Persia
Die Neuauflage hat das Zeug zum Hit: Die grandiose Steuerung ermöglicht coole Bewegungen, das Rückspul-Feature sorgt für ein frisches Spielgefühl, und auch optisch ist Prince of Persia: Sands of Time auf der Höhe der Zeit.
Ausgabe: 01/04 | Ubisoft | ca. € 45,- | **88**





Beyond Good & Evil
Quietschbunt ist das neue Spiel der Rayman-Macher – hinter der Comic-Fassade verbirgt sich aber eine spannende Verschwörungs-Story, die sowohl optisch ansprechend als auch spielerisch fordernd umgesetzt wurde.
Ausgabe: 02/04 | Ubisoft | ca. € 45,- | **87**







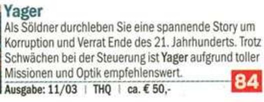

Mafia: City of Lost Heaven
Filme wie Der Pate oder Goodfellas stecken hier in jedem Detail: Sie pusten gegnerische Mafiosi um und flüchten in altertümlichen Wagen. Mafia ist DAS Italo-Actionspiel für alle, die schon GTA 3 mochten.
Ausgabe: 10/02 | Take 2 | ca. € 25,- | **86**

ACTION
SCI-FI-ACTION
vorgestellt von Thomas Weiß

Freelancer
Action ohne Ende und eine spannende Story hat Freelancer zu bieten. Wer auch mit einer Maus die Galaxis retten mag, der sollte beim inoffiziellen Privateer-Nachfolger unbedingt zugreifen.
Ausgabe: 04/03 | Microsoft | ca. € 40,- | **86**



Aquanox 2: Revelation
Spannendere Missionen, mehr Story, mehr Spielfreiheit – das sind die Vorzüge von Revelation gegenüber seinem Vorgänger. Alle Unterwasser-Shooter-Fans greifen zu.
Ausgabe: 01/03 | Jowood | ca. € 20,- | **84**



Mechwarrior 4: Vengeance
Teil 4 der Mechwarrior-Serie ist die Referenz im Mech-Genre. Erstens, weil es keine Konkurrenz gibt, und zweitens, weil der Mix aus Taktik und Action extrem viel Spaß macht.
Ausgabe: 01/01 | Microsoft | ca. € 30,- | **84**





Yager
Als Söldner durchleben Sie eine spannende Story um Korruption und Verrat Ende des 21. Jahrhunderts. Trotz Schwächen bei der Steuerung ist Yager aufgrund toller Missionen und Optik empfehlenswert.
Ausgabe: 11/03 | THQ | ca. € 50,- | **84**





Aquanox
Der Vorgänger bietet von allem, was der Nachfolger hat, ein bisschen weniger. Das Spiel ist grafisch und spielerisch aber noch immer auf der Höhe der Zeit – und für lau erhältlich.
Ausgabe: 03/02 | Jowood | ca. € 10,- | **80**

ACTION
MILITÄR-SIMULATIONEN
vorgestellt von Harald Wagner

Eurofighter Typhoon
Glaubwürdige Physik, realistisch nachgebildete Waffentechnik und (fast) reale Einsätze machen Eurofighter zur Vorzeigesimulation. Die spannende Hintergrundstory macht es obendrein zum guten Spiel.
Ausgabe: 02/02 | Koch Media | ca. € 15,- | **88**

Comanche 4
Nur mit zugedrückten Augen geht Comanche 4 als Simulation durch, dennoch wird das Gefühl vermittelt, einen hochgerüsteten Hubschrauber zu steuern – und das auf spannende und actiongeladene Weise.
Ausgabe: 01/02 | Electronic Arts | ca. € 25,- | **83**

B-17 Flying Fortress 2
Im Zweiten Weltkrieg wurde eine ganze Crew benötigt, um eine Bombe abzuwerfen. In B-17 übernimmt der Spieler gleichzeitig alle Aufgaben dieser Piloten, Schützen, Navigatoren und Mediziner.
Ausgabe: 01/01 | Atari | ca. € 15,- | **82**

Panzer Elite Special Edition
Neue Missionen und etliche Editoren ergeben zusammen mit dem Originalprogramm die Special Edition der Panzer-Simulation. Trotz des hohen Alters noch immer spannend und anspruchsvoll.
Ausgabe: 11/01 | Koch Media | ca. € 25,- | **80**

IL-2 Sturmovik
Ein nahezu perfektes Flugmodell und detailverliebte Grafiken lassen die Herzen von Simulationsfans höher schlagen. Inhaltlich setzt IL-2 leider auch auf realistische und damit zu langweilige Missionen.
Ausgabe: 01/02 | Ubisoft | ca. € 10,- | **77**

ABENTEUER
ADVENTURES
vorgestellt von David Bergmann

Flucht von Monkey Island
Der vierte Teil der berühmten Adventure-Reihe zeichnet sich wie die Vorgänger durch seinen skurrilen Humor aus, verpackt die Geschichte um Tollpatsch Guybrush Threepwood jedoch erstmals in 3D-Grafik.
Ausgabe: 01/01 | Electronic Arts | ca. € 20,- | **84**



Runaway
Das Point&Click-Adventure mit dem Mix aus gezeichneten Hintergründen und 3D-Charakteren begeistert mit seiner Roadmovie-Story um Mafiosi und Artefakte seit 11/2002 endlich auch deutsche Spieler.
Ausgabe: 01/03 | dtp | ca. € 30,- | **83**

Silent Hill 3
Ein Grusel-Schocker nach Art von Alone in the Dark. Zwar reichen die Rätsel nicht an den Klassiker heran, dafür überzeugt Silent Hill 3 aber mit bizarrer Story, gruseligen Monstern und ansehnlichen Grafik-Effekten.
Ausgabe: 12/03 | Konami | ca. € 50,- | **81**

Grim Fandango
Lucas Arts' erstes 3D-Adventure erzählt die Geschichte von Klappergestell und Totengräber Calavera. Das an den Film Noir angelehnte Spiel lebt vor allem vom makaberen Humor des Altmeisters Tim Schafer.
Ausgabe: 01/99 | THQ | ca. € 10,- | **80**

Baphomets Fluch 3
Eine fesselnde Story sowie die gute Grafik und Synchronisation machen Baphomets Fluch 3 zum herrlichen Abenteuerspaß. Schade: Aufgrund viel zu simpler Rätsel spielt man kaum mehr als zehn Stunden.
Ausgabe: 01/04 | THQ | ca. € 40,- | **79**

ABENTEUER
ROLLENSPIELE
vorgestellt von Harald Wagner

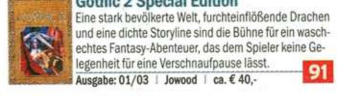


Knights of the Old Republic
Unsere neue Rollenspielreferenz macht fast alles richtig – einzig die Kämpfe unterfordern Profis. Überzeugend ist dagegen der riesige Spielumfang mit zahllosen Haupt- und Nebenquests.
Ausgabe: 01/04 | Activision | ca. € 45,- | **92**





Gothic 2 Special Edition
Eine stark bevölkerte Welt, furchteinflößende Drachen und eine dichte Storyline sind die Bühne für ein waschechtes Fantasy-Abenteuer, das dem Spieler keine Gelegenheit für eine Verschnaufpause lässt.
Ausgabe: 01/03 | Jowood | ca. € 40,- | **91**

Morrowind
Unzählige Quests, eine gigantische Spielwelt, totale Handlungsfreiheit – für erfahrene Rollenspieler ein Paradies, für Einsteiger ein Labyrinth. Das Add-on Tribunal verbessert die Journal-Funktion des Spiels.
Ausgabe: 07/02 | Ubisoft | ca. € 30,- | **91**




Baldur's Gate 2
Eine tolle Story und viele Quests zeichnen Baldur's Gate 2 aus. In dem technisch veralteten Meisterwerk werden echte Rollenspieler aber die Handlungsfreiheit eines Icewind Dale 2 vermissen.
Ausgabe: 11/00 | Virgin Interactive | ca. € 20,- | **89**






Gothic
Da Gothic noch immer gut aussieht und wie der Nachfolger eine gute, dichte Handlung vorweisen kann, darf jeder Rollenspieler und Abenteurer bedenkenlos zugreifen – 10 Euro sind hierfür quasi geschenkt!
Ausgabe: 03/02 | Shoebox | ca. € 10,- | **85**

ABENTEUER
ACTION-ROLLENSPIELE
vorgestellt von Dirk Gooding



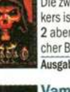
Dungeon Siege
Das Action-Rollenspiel Dungeon Siege zeichnet sich durch brillante 3D-Grafik und tolle Atmosphäre aus. Aufgrund der einfachen Steuerung vor allem für Rollenspiel-Anfänger gut geeignet.
Ausgabe: 06/02 | Microsoft | ca. € 30,- | **88**





Diablo 2
Die zweidimensionale Grafik des Rollenspiel-Klassikers ist mittlerweile zwar veraltet, dafür trumpft Diablo 2 aber mit ausgefeilter Charakter-Entwicklung, einfacher Bedienung und düsterer Story auf.
Ausgabe: 08/00 | Vivendi Universal | ca. € 13,- | **86**





Vampire: Die Maskerade
In Vampire: Die Maskerade spielen Sie die schaurig-schöne Geschichte des Vampirs Christof nach. Grafik, Sound und Leveldesign sind exzellent, auch die Charakter-Entwicklung bietet viele Möglichkeiten.
Ausgabe: 06/01 | Activision | ca. € 7,- | **81**





NEUZUGANG
Sacred
Action à la Diablo: Mit Magier und Barbar vermöbeln Sie in Sacred allerlei Gesindel. Trotz kurzweiliger Kämpfe erreicht es den Klassiker nicht ganz – dafür ist unter anderem die Bewegungsfreiheit zu eingeschränkt.
Ausgabe: 03/04 | Take 2 | ca. € 45,- | **80**





Temple of Elemental Evil
Nach 17 Jahren erscheint eine Greyhawk-Umsetzung: Temple of Elemental Evil kränkelt zwar am zu kampflastigen Gameplay, ist aber ähnlich komplex wie die Pen-&-Paper-Vorlage und noch dazu grafisch wundervoll.
Ausgabe: 12/03 | Atari | ca. € 45,- | **79**

ABENTEUER
ONLINE-ROLLENSPIELE
vorgestellt von Dirk Gooding

Dark Age of Camelot
Dank der überschaubaren Welt ist Dark Age of Camelot ideal für Anfänger, die Online-Rollenspiel-Luft schnuppern wollen. Tipp: Unbedingt zusammen mit dem Add-on Shrouded Isles kaufen!
Ausgabe: 01/02 | Wanadoo | ca. € 20,- | **84**

Everquest
Der Klassiker unter den Rollenspielen protzt mit riesiger Spielwelt. Knifflige Charakter-Entwicklung und hoher Schwierigkeitsgrad machen Everquest alles andere als einsteigerfreundlich.
Ausgabe: 04/02 | Ubisoft | ca. € 40,- | **80**

Anarchy Online
Science-Fiction-Rollenspiel mit toller Grafik und ausgeklügeltem Klassensystem. Hebt sich mit monatlichen Events, welche die Hintergrundstory des Spiels erzählen, vom Rest der Online-Rollenspiele ab.
Ausgabe: 11/01 | Funcom | ca. € 45,- | **79**

Star Wars Galaxies
Der Einstieg ins erste Online-Star Wars-Universum fällt schwer – schuld ist vor allem das unübersichtliche Interface. Beißt man sich aber durch, wird man mit grandiosem Star Wars-Flair und Landschaften belohnt.
Ausgabe: 09/03 | Lucas Arts | ca. € 55,- | **78**

Eve Online
Weltraum-Action in einem riesigen Universum. 5.000 Sternensysteme warten auf Kämpfer, Händler und Fabrikanten, die gemeinsam oder in Konkurrenz mit 100.000 Mitspielern ihr Glück machen wollen.
Ausgabe: 08/03 | THQ | ca. € 45,- | **77**

SPORT
SPORT-SIMULATIONEN
vorgestellt von Justin Stolzenberg

Tiger Woods PGA Tour 2004
Mit der 2004er-Fassung legt EA Sports noch einen drauf: Durch individuellere Spieler-Erstellung und neue Turniere gewinnt die Karriere an Spieltiefe. Dank Detailverbesserungen die neue Referenz.
Ausgabe: 11/03 | Electronic Arts | ca. € 45,- | **89**

Tiger Woods PGA Tour 2003
Lebendigere Landschaften als Links, allerdings etwas weniger praktische Hilfen für Einsteiger. Der Karrieremodus fesselt allerdings auch für längere Zeit, deshalb ist PGA Tour 2003 immer noch empfehlenswert.
Ausgabe: 01/03 | Electronic Arts | ca. € 45,- | **86**

Virtua Tennis
Nur zwei Knöpfe und die Richtungstasten zu nutzen, das mutet unterbelegt an. Das rasante, actionorientierte Virtua Tennis zeigt allerdings, dass auch ohne verknotete Finger jede Menge Spielspaß möglich ist.
Ausgabe: 05/02 | Empire Interactive | ca. € 40,- | **85**

Links LS 2003
Fotorealistisch sind die Grafiken, leider auch genauso leblos. Die Ballphysik ist jedoch unübertroffen, die Real-Time-Swing-Steuerung überzeugt und etliche Hilfen erleichtern Neulingen die ersten Schritte.
Ausgabe: 12/02 | Microsoft | ca. € 30,- | **84**

Jimmy White's Cueball World
Billard ohne Lungenkrebs oder Leberkrämpfe: auch am PC macht es dank vielfältiger Modi, guter Technik und intuitiver Steuerung Spaß. Eine Runde Pool mit Freunden ersetzt Cueball World aber nicht.
Ausgabe: 02/02 | Virgin Interactive | ca. € 20,- | **84**

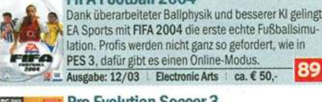
SPORT
FUSSBALLSPIELE
vorgestellt von Justin Stolzenberg



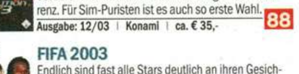
FIFA Football 2004
Dank überarbeiteter Ballphysik und besserer KI gelingt EA Sports mit FIFA 2004 die erste echte Fußballsimulation. Profis werden nicht ganz so gefordert, wie in PES 3, dafür gibt es einen Online-Modus.
Ausgabe: 12/03 | Electronic Arts | ca. € 50,- | **89**



Pro Evolution Soccer 3
Das PES-Debüt für den PC avanciert auf Anhieb zum schärfsten FIFA-Konkurrenten seit Jahren. Mit etwas besserem Drumherum wäre PES 3 sogar Genrereferenz. Für Sim-Puristen ist es auch so erste Wahl.
Ausgabe: 12/03 | Konami | ca. € 35,- | **88**


FIFA 2003
Endlich sind fast alle Stars deutlich an ihren Gesichtern zu erkennen, endlich wurde das Gameplay völlig überarbeitet. FIFA 2003 ist der erste Schritt zu einer realitätsnäheren FIFA-Serie.
Ausgabe: 12/02 | Electronic Arts | ca. € 45,- | **83**

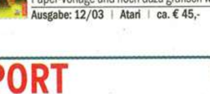



FIFA 2002
Neben der frischen Grafik wurde FIFA 2002 ein neues Passsystem spendiert, das mehr Freiheit beim Spielaufbau lässt. Etwas mehr Simulationselemente, aber weit vom neuesten FIFA-Sprössling entfernt.
Ausgabe: 01/02 | Electronic Arts | ca. € 15,- | **78**




FIFA Weltmeisterschaft 2002
Die großartige Atmosphäre, grafische Brillanz und eindringliche Musik sind die größten Pluspunkte des offiziellen WM-Spiels. Der Funktionsumfang fällt deutlich geringer aus als bei FIFA 2002 oder 2003.
Ausgabe: 06/02 | Electronic Arts | ca. € 30,- | **77**

SPORT
AMERICAN SPORTS
vorgestellt von David Bergmann



NBA Live 2004
Mehr Spieltiefe bringt der neueste NBA Live-Sprössling: Stärkere Verteidiger schaffen jetzt häufiger Steals und arbeiten geschickt im Team. Dank „Off the Ball"-System können Sie dem allerdings durchdachte Spielzüge entgegensetzen.
Ausgabe: 01/04 | Electronic Arts | ca. € 50,- | **90**



Madden NFL 2004
Madden NFL 2004 glänzt durch innovative Features, etwa den neuen Besitzer-Modus, in dem Sie sich als Manager um den Verein kümmern. Auch die Playmaker-Control erweist sich schnell als praktische Erweiterung.
Ausgabe: 11/03 | Electronic Arts | ca. € 50,- | **90**



NHL Hockey 2004
Dank Dynasty-Modus ist für Langzeit-Motivation gesorgt: Bis zu 20 Spielzeiten sind am Stück möglich. Auch auf dem Eis fühlt sich NHL 2004 besser an: Wie in der NHL-Realität wird jetzt der Körpereinsatz und präzises Passspiel betont.
Ausgabe: 12/03 | Electronic Arts | ca. € 50,- | **88**

NHL 2003
Der Online-Modus kostet nach 60 Tagen Geld. Von diesem Umstand abgesehen begeistert NHL 2003 mit sinnvollen Neuerungen und abermals besserer Grafik. Die Trading Cards des Vorgängers fehlen.
Ausgabe: 01/02 | Electronic Arts | ca. € 45,- | **82**

NBA Live 2003
Verbesserte Grafik, einfache Steuerung und eine TV-reife Präsentation mit offizieller NBA-Lizenz – das sind die Zutaten, die NBA Live 2003 zu einer guten Wahl unter den Basketball-Simulationen machen.
Ausgabe: 01/03 | Electronic Arts | ca. € 40,- | **86**

SPORT
MOTORSPORT
vorgestellt von Justin Stolzenberg

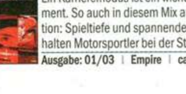
DTM Race Driver
Die erste Motorsport-Simulation mit echter Hintergrundgeschichte kann auch mit technischen Finessen begeistern. Die zahllosen Autos und Strecken laden zum realitätsgetreuen Fahrspaß ein.
Ausgabe: 04/03 | Codemasters | ca. € 40,- | **89**

Colin McRae Rally 3
Die Colin-Serie steht für brillantes Fahrgefühl, authentisch nachgebaute Wagen und Rallyegefühl pur. Die nicht immer glänzende Technik stört kaum, der Fahrspaß bleibt davon unbeeinträchtigt – und das ist, was zählt.
Ausgabe: 07/03 | Codemasters | ca. € 20,- | **85**

Grand Prix 4
Simulations-Overkill: Die akkurateste Formel-1-Simulation dürfte Sim-Fans begeistern und Suchterscheinungen verursachen, Gelegenheitsspieler aber in den Wahnsinn und zur Deinstallation treiben.
Ausgabe: 08/02 | Atari | ca. € 30,- | **85**

F1 Challenge 99-02
Obwohl kein echter Karrieremodus vorhanden ist, kann die Formel-1-Simulation rundum überzeugen. Experten werden Setup und Telemetrie zu schätzen wissen, Einsteiger die integrierten Hilfen.
Ausgabe: 07/03 | Electronic Arts | ca. € 40,- | **84**





Total Immersion Racing
Ein Karrieremodus ist ein wichtiges Motivationselement. So auch in diesem Mix aus Arcade und Simulation: Spieltiefe und spannende Kopf-an-Kopf-Rennen halten Motorsportler bei der Stange.
Ausgabe: 01/03 | Empire | ca. € 40,- | **82**

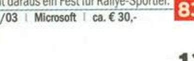
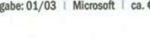
SPORT
FUNSPORTS & RENNSPIEL
vorgestellt von Harald Wagner

Tony Hawk's Pro Skater 4
Neversoft hat seiner Pro Skater-Reihe mit einem kräftig überarbeiteten Karrieremodus frischen Wind verliehen. Dank größerer Levels und abwechslungsreicherer Missionen ist Tony Hawk 4 der bislang beste Teil.
Ausgabe: 11/03 | AS Heidelberg | ca. € 40,- | **88**

Need for Speed: Underground
Schneller geht's kaum: Die Grafik in Underground vermittelt das überwältigendste Geschwindigkeitsgefühl. Noch dazu ist wieder ein Karriere-Modus enthalten – für Arcade-Rennspieler erste Wahl.
Ausgabe: 01/04 | Electronic Arts | ca. € 50,- | **86**

Tony Hawk's Pro Skater 3
Die Funsport-Simulation macht mit vorbildlicher Steuerung, spektakulären Grafiken und fetten Beats den PC zur Indoor-Skatebahn. Ein wirklich harter Sport für Gamepad-ungeübte Fingerkuppen!
Ausgabe: 05/02 | Activision | ca. € 10,- | **85**

Midnight Club 2
Ein vergleichbares „Freie Fahrt"-Erlebnis war bislang nur aus Vice City bekannt und ist für ein Rennspiel revolutionär. Zudem können Sie sich auf das grandiose Fahrgefühl freuen. Einziger Kritikpunkt: mangelnde Spieltiefe.
Ausgabe: 09/03 | Take 2 | ca. € 45,- | **83**

Rallisport Challenge
50 Strecken und 27 Autos stehen für die Gebirgsmeisterschaften, konventionelle Rallyes, Rallye-Cross-Events und Eisrennen zur Verfügung. Die spektakuläre Grafik macht daraus ein Fest für Rallye-Sportler.
Ausgabe: 01/03 | Microsoft | ca. € 30,- | **83**




ZUSATZ-CDS UND ADD-ONS VON A-Z



Age of Wonders: Shadow Magic
Runden-Strategie ist lahm? Weit gefehlt! **Shadow Magic** erweitert **Age of Wonders** um drei Rassen, außerdem wurde die KI kräftig aufgebohrt und agiert während der 16 umfangreichen Missionen der Kampagne deutlich aggressiver.
11/03 | Take 2 | ca. € 30,- **81**



Anarchy Online: Shadowlands
Neben zwei neuen Charakterklassen, dem Shade und dem Keeper, dürfen sich **Anarchy Online**-Fans besonders über die verbesserten Teamkämpfe freuen: Attacken mehrerer Spieler lassen sich jetzt kombinieren. Für Einsteiger liegt zudem gleich das Originalspiel bei.
11/03 | Koch Media | ca. € 25,- **82**



Battlefield 1942: Secret Weapons
Ein recht gewöhnliches Add-on: **Secret Weapons of WW2** bietet ausschließlich neue Karten, Ausrüstungsgegenstände und Einheiten, beispielsweise den Flakpanzer Wirbelwind. Spielerisch hat sich dahingegen nichts getan, auch der Solo-Modus wurde nicht verbessert.
10/03 | Electronic Arts | ca. € 25,- **84**



C&C Generäle: Die Stunde Null
Die **Stunde Null** knüpft nahtlos an die Geschehnisse in **C&C Generäle** an: Westliche Allianz, Asiatischer Pakt und Internationale Befreiungsgruppe liefern sich erbitterte Scharmützel in 15 neuen Missionen mit elf zusätzlichen Einheiten.
11/03 | Electronic Arts | ca. € 20,- **88**



Civilization 3: Play the World
Was im Hauptprogramm fehlte, liefert das Add-on nach, nämlich einen Mehrspielermodus. Sowohl via Netzwerk als auch im Internet dürfen Hobbystaatschefs in drei Spielmodi gegen- oder miteinander die Welt rundenweise erobern.
02/03 | Atari | ca. € 30,- **85**



DAoC: Trials of Atlantis
Der Online-Rollenspiel-Hit **Dark Age of Camelot** erwartet zum zweiten Mal Nachwuchs: **Trials of Atlantis** intensiviert das Gruppenspiel durch besonders knifflige Quests in neun neuen Dungeons und bietet zusätzliche Meisterprüfungen.
02/04 | Wanadoo | ca. € 25,- **83**



Die Gilde: Add-on
Das Add-on **Gaukler, Gruften und Geschütze** erweitert **Die Gilde** um drei neue Berufe, vier neue Gebäudetypen, neue Ämter, Titel und Privilegien, weitere Handels- und Meisterfunktionen sowie um eine verbesserte Grafik-Engine.
03/03 | Jowood | ca. € 16,- **87**



Die Sims: Hokuspokus
Das siebte und letzte **Sims**-Add-on entführt Ihre Sims in die Welt der Magie: Hier lernen sie zaubern, um in Shows aufzutreten, können Kreaturen wie Drachen kaufen, magische Zutaten herstellen und sogar in die neue Geisterstadt umziehen.
12/03 | Electronic Arts | ca. € 30,- **75**



Dungeon Siege: Legends of Aranna
Mit einem neuen Helden und bis zu sechs Mitstreitern befreien Sie Aranna von Eisspinnen und mutierten Wildschweinen und erledigen gewohnt lineare Quests. Für rund 30 Euro liegt zudem gleich das Hauptprogramm bei.
01/04 | Microsoft | ca. € 30,- **85**



Everquest: Planes of Power
Das vierte offizielle Add-on des Online-Rollenspiels **Everquest** beinhaltet neue Eigenschaften wie zusätzliche Fertigkeiten, Zonen, Monster, Zaubersprüche und eine zentrale Storyline, welche die zahlreichen Quests zusammenfügt.
02/03 | Ubisoft | ca. € 30,- **80**



Gothic 2: Die Nacht des Raben
So wird's gemacht: **Die Nacht des Raben** beschert neben zusätzlichen Charakteren auch eine riesige Erweiterung der Spielewelt. Neue Gilden wie Wassermagier oder Piraten und der deutlich angehobene Schwierigkeitsgrad komplettieren den guten Gesamteindruck.
10/03 | Jowood | ca. € 30,- **90**

Industriegigant 2: 1980-2020
Die Lager der Wirtschaftssimulation lassen sich nun sinnvoll managen, aber auch im Umfang hat der **Industriegigant** zugelegt: **1980-2020** enthält drei neue Kampagnen, über 30 Endloskarten, 56 weitere Produkte sowie 20 Transportmittel.
01/03 | Jowood | ca. € 28,- **85**

Medal of Honor: Breakthrough
Nordafrika und Italien sind die Schauplätze der elf Solomissionen im zweiten **Medal of Honor**-Add-on. Zwar ist die Kampagne mit knapp sechs Stunden enttäuschend kurz, dafür überzeugt allerdings der Multiplayer-Part mit dem neuen Spielmodus „Befreiung".
11/03 | Electronic Arts | ca. € 25,- **79**

Morrowind Tribunal
Eine alte Gottheit sorgt in dem ansonsten so beschaulichen Mournhold für Aufregung. Goblins, mechanische Monster und eine Killerbrigade halten den **Morrowind**-Spieler auf Trab. Nur für erfahrene Abenteurer geeignet!
01/03 | Ubisoft | ca. € 30,- **90**

NWN: Der Schatten von Undernzit
Alles, was die Spieler sich gewünscht hatten, wird in **Der Schatten von Undernzit** erfüllt: weniger Textwüsten, interaktivere Teammitglieder und eine dichtere Story. Auch technisch kann man bei dem inoffiziellen **Baldur's Gate**-Nachfolger keine Mängel finden.
08/03 | Atari | ca. € 30,- **84**

Raven Shield: Athena Sword
Athena Sword bietet acht zusätzliche Einsätze in sechs brandneuen Umgebungen sowie einen erweiterten Mehrspieler-Modus. Außerdem wird die spannende **Raven Shield**-Story fortgesetzt. Leider etwas zu kurz geraten.
12/03 | Ubisoft | ca. € 30,- **80**

Sim City 4: Rush Hour
Rush Hour erweitert das geniale **Sim City**-Spielprinzip um originelle Features: Neben Bussen und U-Bahnen können Sie nun das öffentliche Nahverkehrsnetz um Hochbahnen und Monorails ergänzen. Außerdem gilt es, Mini-Missionen im **GTA**-Stil zu erfüllen.
12/03 | Electronic Arts | ca. € 30,- **84**



NEUZUGANG

Splinter Cell Mission-Pack
Dreimal Nachschub für Sam Fisher: Das Mission-Pack führt die Geschichte von **Splinter Cell** nach Nikoladzes Tod fort. Leider sind die Einsätze nur mangelhaft eingebunden – ohne Zwischensequenzen kommt die Atmosphäre nicht ganz rüber.
03/04 | Rondomedia | ca. € 15,- **78**



NEUZUGANG

Vietcong: Fist Alpha
Als Teil des Green-Beret-Teams Fist Alpha dringen Sie in fünf neuen Missionen – die letzte davon ist in drei extralange Abschnitte unterteilt – in feindliches Vietcong-Gebiet vor. Verglichen mit dem Hauptspiel fehlt es leider an echten Neuerungen.
03/04 | Take 2 | ca. € 20,- **76**

Warcraft 3: The Frozen Throne
Eine neue Kampagne mit satten 30 Missionen und eine zusätzliche, reinrassige Rollenspielkampagne bieten mehr als so manches Vollpreisspiel. Neue Einheiten hat **Frozen Throne** zwar auch im Angebot, doch die sind eher Nebensache.
08/03 | Vivendi Universal | ca. € 28,- **92**

SPIELESAMMLUNGEN NACH WERTUNGEN



Gold Games 7
Neue Referenz-Sammlung: **Jedi Knight 2, Morrowind, Ghost Recon, Tony Hawk's Pro Skater 3, Racing Simulation 3, The Partners, Will Rock, Largo Winch, Duke Nukem: Manhattan Project** und **IL-2 Sturmovik: Forgotten Battles**.
Ubisoft | ca. € 30,- **91**

Play the Games Vol. 5
Für jeden was: **Tiger Woods PGA Tour 2001, Superbike 2001, Commandos 2: Men of Courage, Desperados: Wanted Dead or Alive, C&C: Alarmstufe Rot 2, Monopoly Tycoon, Startopia, Rollercoaster Tycoon, Dark Project 2: The Metal Age** und **Tomb Raider: Die Chronik**.
Eidos | ca. € 45,- **90**

EA Sports Powerpack
EA gibt sich spendabel: Kurz vor dem Release des 2004er-EA-Sports-Portfolios werden **FIFA Football 2002, F1 2002, NHL Hockey 2002** und **NBA Live 2001** zum **EA Powerpack Volume 1** gebündelt und zum fairen Preis von rund 40 Euro auf den Markt gebracht.
Electronic Arts | ca. € 40,- **89**

Gold Games 6
Immer noch gut: **Siedler 4, Gothic, Starlancer, Motocross Madness 2, Pool of Radiance, Rally Championship 2002, Battle Realms, Rayman M, Silent Hunter 2, Evil Twin, Conflict Zone, Warlords Battlecry 2, El Dorado** und **Schiene & Straße**.
Ubisoft | ca. € 20,- **88**

Port Royale Gold
In karibischen Häfen feilschen Sie um Waren und Preise, begeben sich auf Schatzsuche und liefern sich dramatische Seegefechte mit Piraten. In der **Gold**-Box ist zusätzlich das ohnehin kostenlose Add-on enthalten.
Bigben | ca. € 25,- **88**

EA Games Powerpack
Auch beim Kauf des zweiten Powerpacks bekommen Sie vier Top-Spiele für knapp 40 Euro, diesmal allerdings aus dem Repertoire von EA Games: Enthalten sind **C&C: Alarmstufe Rot 2, James Bond: Agent im Kreuzfeuer** und **Sim City 3000: Deutschland**.
Electronic Arts | ca. € 40,- **87**

Diablo 2 Gold
Das **Gold**-Pack enthält das actionorientierte Rollenspiel **Diablo 2** sowie das Add-on **Lord of Destruction**. Trotz seines hohen Alters ist **Diablo 2** noch immer die ungeschlagene Referenz in seinem Genre!
Vivendi Universal | ca. € 25,- **86**

Empire Earth Gold Edition
Das **Civilization** unter den Echtzeit-Strategiespielen bringt über Epochen hinweg enorm viel Spaß. Die **Gold Edition** enthält zusätzlich das Add-on **Zeitalter der Eroberungen** und das offizielle Lösungsbuch.
Vivendi Universal | ca. € 35,- **86**

Operation Flashpoint: GotY Edition
Operation Flashpoint enthält in der **Game of the Year Edition** das Hauptspiel sowie die Add-ons **Red Hammer** und **Resistance**. Der Taktik-Shooter mag grafisch nicht mehr ganz aktuell sein, spielerisch wird er noch lange Zeit in der oberen Liga mitmischen.
Codemasters | ca. € 46,- **86**

Play the Games Vol. 4
Preiswert und immer noch aktuell: **Grand Prix 3, Worms Armageddon, Streetwars, Slave Zero, V-Rally 2, Frontschweine, Sim City 3000, Theme Park World, Urban Chaos, Tomb Raider 4, Daikatana** und **Commandos**.
Atari | ca. € 35,- **86**

Age of Empires 2 Gold Edition
Die **Gold Edition** des Echtzeit-Strategiespiels **Age of Empires** ist spätestens seit dem Erscheinen von **Age of Mythology** nicht mehr ganz aktuell. Immerhin enthält sie neben dem Hauptprogramm das Add-on **The Conquerors** und einige Bonuskarten.
Microsoft | ca. € 40,- **85**

Anno 1602 Königsedition
In der **Königsedition** macht **Anno 1602** zusammen mit dem Add-on **Neue Inseln, neue Abenteuer** eine gute Figur – vor allem da der Nachfolger **Anno 1503** spielerisch weitaus anspruchsvoller geworden ist und nicht mehr jedem gefällt.
Atari | ca. € 20,- **85**

Cultures: Die Abenteuerbox
In der dunklen Jahreszeit ist die Abenteuerbox genau das richtige Futter für Strategen: In den **Cultures**-Ablegern **Das Achte Weltwunder** und **Die Reise nach Nordland** beschützen Sie einen wuseligen Wikinger-Stamm vor immer neuen Gefahren.
NBG | ca. € 30,- **85**

Die Siedler Platin Edition
Hier ist alles drin, was jemals in 2D siedelte: **Die Siedler Gold Edition, Die Siedler 2 Gold Edition, Die Siedler 3 Gold Edition, Die Siedler 4 Gold Edition** und das der letzten Sammlung fehlende Add-on **Die neue Welt**. Das absolut vollständige Komplettwerk!
Ubisoft | ca. € 45,- **85**

Everquest Europa
Die Sammlung **Everquest Europa** enthält das Online-Rollenspiel **Everquest** und die Add-ons **Ruins of Kunark, Scars of Velious** und **Shadows of Luclin**. Da all diese Titel im langen Online-Einsatz gereift sind, sind sie jedem neuen Titel vorzuziehen.
Ubisoft | ca. € 35,- **84**

Mech Collection 1.0
In der **Mech Collection 1.0** werden das Action-Spiel **Mech Warrior 4: Vengeance** mitsamt dem Add-on **Black Knight** sowie das Echtzeit-Strategiespiel **Mech Commander 2** zu einer unterhaltsamen Sammlung für Mech-Fans vereint.
Microsoft | ca. € 40,- **84**

Ghost Recon: Complete
Zusammen mit den Add-ons **Desert Siege** und **Island Thunder** kann das ehemalige Highlight des Taktik-Shooter-Genres noch einmal für Spielspaß sorgen. Trotz angestaubter Technik ist die Sammlung noch immer eine Empfehlung wert.
Ubisoft | ca. € 45,- **83**

Half-Life Generation 3
Das Paket enthält die deutsche **Half-Life**-Version, die Add-ons **Opposing Force** und **Blue Shift** sowie die Online-Varianten **Team Fortress** und **Counter-Strike**. Ohne diese jungen Add-ons wäre das Spiel nur aus historischen Gründen interessant.
Vivendi Universal | ca. € 30,- **83**

Star Trek: Elite Force Gold
Elite Force, der erste Ego-Shooter, der auf dem Universum von **Voyager** basiert, schickt Sie in intensiven Einzel- und Mehrspieler-Missionen in den Kampf gegen die Borg. Enthält neben dem Hauptprogramm das **Expansion Pack**.
Ak Tronic | ca. € 10,- **83**

Wirtschaftsgiganten
Mit **Wirtschaftsgiganten** bekommen Händler und Manager Tycoon-Futter für lange Winterabende: Neben der **Gilde** und dem **Hotel Gigant** sind die Gold-Editionen von **Die Völker 2, Industriegigant** und **Verkehrsgigant** enthalten.
Koch Media | ca. € 30,- **85**



SCHWARZE LISTE NACH WERTUNGEN

Finger weg: die schlechtesten Spiele im Händlerregal!

Gurke des Monats
Move2Play
Dass eine gute Idee längst nicht alles ist, beweist Move2Play: Anders als bei EyeToy macht das Webcam-Gehopse hier aufgrund der schlechten Kollisionsabfrage und zu simpler Spiele keinen Spaß.
Koch Media | Preis: € 35,- | Wertung: 10

Titel	Hersteller	Wertung	Ausgabe	Preis
Der König von Mallorca	Modern Games	1	09/02	€ 15,-
Erotica Island	CDV	1	02/02	€ 10,-
Cruncher in Mazeland	Koch Media	2	04/03	€ 8,-
Lady Cruncher	Koch Media	2	04/03	€ 8,-
Froggies	Koch Media	2	04/03	€ 8,-
KlassiKicker	Hemming AG	3	10/02	€ 10,-
Moorhuhn X	Phenomedia	3	07/03	€ 10,-
W. A. R. Soldiers	Asylum Games	3	01/03	€ 15,-
3D Missile Madness	Kellas	4	03/03	€ 18,-
Comic Kicker Europa	Rondomedia	4	02/02	€ 15,-
Biathlon 2002	Atari	5	04/02	€ 25,-
Elvis	Koch Media	6	08/02	€ 20,-
Winter Spiele 2002	Blackstar	6	04/02	€ 30,-
Biathlon 2003	Atari	7	03/03	€ 28,-
Cubix: Race 'n Robots	Atari	7	05/02	€ 35,-
Melker: Die Elchjagd	Rondomedia	7	02/02	€ 15,-
Cyber-Huhn	Modern Games	9	01/03	€ 11,-
Legend of Zord	Modern Games	9	07/03	€ 30,-
Matchbox Emergency Patrol	THQ	10	02/02	€ 25,-
Alarm für Cobra 11	RTL	10	02/04	€ 30,-
Move2Play	Koch Media	10	03/04	€ 35,-
Sponge-Bob: Employee of the Month	THQ	12	06/03	€ 20,-
Power Rangers: Time Force	THQ	13	02/02	€ 35,-
Hot Wheels: Jetz	THQ	14	02/02	€ 25,-

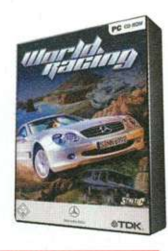


ALLE SPIELE-NEUERSCHEINUNGEN VON A-Z

Kaufberatung total: alle Neuheiten der vergangenen Monate im Wertungsvergleich

Titel	Wertung	Ausgabe	Preis
Afrika Korps vs. Desert Rats	85	03/04	€ 50,-
Against Rome	79	01/04	€ 50,-
Airline 69	46	02/04	€ 30,-
Alarm für Cobra 11	10	02/04	€ 30,-
Augustus	61	03/04	€ 40,-
Beyond Good & Evil	87	02/04	€ 45,-
Biathlon 2004	18	02/04	€ 30,-
Call of Duty	86	12/03	€ 45,-
Celebrity Deathmatch	22	01/04	€ 30,-
Championship Manager 03/04	68	03/04	€ 45,-
Chaos Legion	70	12/03	€ 40,-
Chicago 1930	68	01/04	€ 35,-
Combat Mission 3	61	03/04	€ 45,-
Contract Jack	81	01/04	€ 30,-
Crazy Taxi 3	62	03/04	€ 30,-
Cunyngas	29	02/04	€ 13,-
Cypher	36	02/04	€ 40,-
Dark Age of Camelot	83	02/04	€ 25,-
Dark Fall	46	02/04	€ 15,-
Das große Ostalgie-Spiel	32	03/04	€ 15,-
Der Hobbit	68	02/04	€ 50,-
Der verborgene Kontinent	77	02/04	€ 40,-
Deutschland sucht den Superstar	50	02/04	€ 35,-
Fair Strike	41	02/04	€ 35,-
Fame Academy	48	03/04	€ 35,-
FIFA Football 2004	89	12/03	€ 50,-
Findet Nemo	42	02/04	€ 20,-
Fire Department	68	10/03	€ 40,-
Firewarrior	55	01/04	€ 30,-
Gladiator	64	12/03	€ 45,-
Gun Metal	72	02/04	€ 30,-
Halo	84	12/03	€ 45,-
Hearts of Iron	67	03/04	€ 40,-
Heinzeljagd	28	12/03	€ 20,-
Hidden & Dangerous 2	79	12/03	€ 45,-
Höllenjob	33	12/03	€ 10,-
Horizons	69	03/04	€ 45,-
Hugo Bukkazoom	46	03/04	€ 20,-
In Memoriam	70	01/04	€ 45,-
Incredi Bubble	47	03/04	€ 15,-
Judge Dredd: Dredd vs. Death	56	02/04	€ 45,-
Kelly Slater's Pro Surfer	79	02/04	€ 30,-
Knights of the Old Republic	92	01/04	€ 50,-
Korea: Forgotten Conflict	80	01/04	€ 40,-
Las Vegas Imperium	52	01/04	€ 30,-
Lock On	40	02/04	€ 50,-
Magic Battlegrounds	41	02/04	€ 50,-
Midnight Nowhere	60	02/04	€ 30,-
Moorhuhn Adventure XXL	70	03/04	€ 15,-
Move2Play	10	03/04	€ 35,-
NHL Hockey 2004	88	12/03	€ 50,-
Nosferatu	66	02/04	€ 30,-
Ogallala	62	03/04	€ 10,-
Pax Romana	14	01/04	€ 45,-
Pearl Harbor 2	51	01/04	€ 35,-
Robin Hood: Defender of the Crown	68	02/04	€ 35,-
Rollercoaster Tycoon 2 Add-on	75	12/03	€ 20,-
RTL Skispringen 2004	79	02/04	€ 30,-
RTL-Quiz	43	03/04	€ 20,-
Rückkehr des Königs	80	01/04	€ 50,-
Sacred	80	03/04	€ 45,-
Search and Rescue 4	49	01/04	€ 30,-
Secret Weapons over Normandy	80	02/04	€ 45,-
Silent Storm	83	12/03	€ 45,-
Simpsons Hit & Run	77	01/04	€ 45,-
Sinbad	48	02/04	€ 20,-
Skispringen 2003/2004	41	02/04	€ 20,-
Sonic Adventure DX	73	03/04	€ 30,-
Spellforce	90	01/04	€ 50,-
Splinter Cell Add-on	78	03/04	€ 15,-
Starships Unlimited	41	01/04	€ 35,-
Temple of Elemental Evil	79	12/03	€ 45,-
Terminator 3	56	02/04	€ 45,-
The Omega Stone	53	02/04	€ 30,-
Tony Tough	73	02/04	€ 40,-
Trainz 2004	58	03/04	€ 50,-
Turok Evolution	41	01/04	€ 40,-
Uncommon Valour	22	01/04	€ 40,-
Urban Freestyle Soccer	55	03/04	€ 35,-
Vietcong: Fist Alpha	76	03/04	€ 20,-
Vietnam Medevac	49	01/04	€ 30,-
V-Rally 3	68	01/04	€ 35,-
Wallace & Gromit	63	01/04	€ 20,-
War of the Ring	69	01/04	€ 45,-
Warlords 4	76	02/04	€ 40,-
World Championship Snooker 2003	82	02/04	€ 45,-
Worms 3D	81	12/03	€ 30,-
X2: Die Bedrohung	82	03/04	€ 45,-
XIII	82	12/03	€ 50,-
Yu-Gi-Oh!	58	03/04	€ 30,-

World **Racing**



Unbegrenzte Bewegungsfreiheit: In **World Racing** gibt es keine künstliche Streckenbegrenzung. Wer also Lust hat, lenkt seinen Mercedes A 190 TWIN, SLR oder eines der 120 anderen Daimler-Modelle frei Schnauze durch Nevada, Mexiko, Japan oder eines der vier anderen Areale. Die Fahrphysik lässt sich stufenlos zwischen Arcade und Simulation verstellen, macht also Fortgeschrittene und Einsteiger gleichermaßen glücklich.

TESTURTEIL CLASSICS – WORLD RACING – 80

ENTWICKLER Synetic	**ANBIETER** Ubisoft
PREIS Ca. € 25,-	**TERMIN** Erhältlich
USK Ohne	**SPRACHE** Deutsch

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **NFS: PORSCHE** oder **FORD RACING 2** mochten.

Morrowind
Game of the Year Edition

Zusammen mit den beiden Add-ons **Tribunal** und **Bloodmoon** ist **Morrowind** seit Januar in der Game of the Year Edition erhältlich. Als ruppiger Ork, katzenartiger Kahjit, echsenähnlicher Argonier oder Vertreter einer der sieben anderen Rassen verstricken Sie sich auf dem Dunkelelfen-Kontinent Morrowind in unzählige Abenteuer. Aufgrund der ungeheuren Komplexität und Textlastigkeit empfiehlt sich der dritte **Elderscrolls**-Teil vor allem für erfahrene Rollenspieler.



TESTURTEIL CLASSICS – MORROWIND GAME OF THE YEAR ED. – 90

ENTWICKLER Bethesda	**ANBIETER** Ubisoft
PREIS Ca. € 35,-	**TERMIN** Erhältlich
USK Ab 12 Jahren	**SPRACHE** Deutsch

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **GOTHIC 2** oder **ICEWIND DALE** mochten.

Fußballmanager
2003 Classic

Immer noch gut, wenn auch vom Nachfolger verdrängt: Electronic Arts legt den **Fußballmanager 2003** in der Classics-Reihe neu auf. Managen und trainieren Sie beispielsweise die Stars der Bundesliga, der Primera Division und der Serie A. 3D-Szenen in **FIFA 2002**-Qualität und ein spannender Textmodus zeigen, was Sie als Feierabend-Magath draufhaben.



TESTURTEIL CLASSICS – FUSSBALLMANAGER 2003 CLASSIC – 83

ENTWICKLER EA Sports	**ANBIETER** Electronic Arts
PREIS Ca. € 15,-	**TERMIN** Erhältlich
USK Ohne	**SPRACHE** Deutsch

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **FUSSBALLMANAGER 2002** oder **ANSTOSS 4** mochten.

Beyond **Good & Evil**



ELEGANT Auch im Kampf gegen seltsame Monster macht Jade dank hübscher Animationen eine gute Figur.

Knackige Action vom Rayman-Erfinder:

Beyond Good & Evil lebt von seiner fantasievollen Spielewelt.

Lassen Sie sich nicht von der fröhlich-bunten Comicgrafik täuschen: **Beyond Good & Evil** ist alles andere als ein Kinderspiel. Das packende Action-Adventure erzählt die Geschichte von Jade, einer freiberuflichen Fotoreporterin, die bei ihren Recherchen einer unsäglichen Verschwörung auf die Schliche kommt. Verglichen mit den meisten anderen Vertretern dieses Genres ist der Spielablauf eine echte Abwechslungsoffenbarung: Mal müssen Sie in **Splinter Cell**-Manier in Regierungsanlagen gelangen, mal verprügeln Sie mit Kampfstock und Diskuswerfer garstige DomZ oder Roboter, dann wiederum wollen kleinere Rätsel gelöst werden (etwa die Umleitung von Lichtstrahlen mithilfe von Spiegeln). Außerdem ist der fantastische Mikrokosmos auf dem Planeten Hilly frei begehbar, sodass Neugierige ständig geheime Wege, Verstecke und Boni aufspüren können. Übrigens: Mehr up to date geht kaum – **Beyond Good & Evil** ist erst im Dezember erschienen.



TESTURTEIL CLASSICS – BEYOND GOOD & EVIL – 87

ENTWICKLER Ubisoft Montreal	**ANBIETER** Ubisoft
PREIS Ca. € 30,-	**TERMIN** Erhältlich
USK Ab 12 Jahren	**SPRACHE** Deutsch

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **PRINCE OF PERSIA** oder **RAYMAN 3** mochten.

ALLE CLASSIC-NEUERSCHEINUNGEN VON A-Z

Titel	Hersteller	Wertung	Preis
Anno 1602 Königsedition	Ak Tronic	80	€ 10,-
Battle Realms	Ak Tronic	88	€ 10,-
NEU Beyond Good & Evil	Ubisoft	87	€ 30,-
CDV X-Mas Bundle	CDV	80	€ 35,-
Civilization 3	Atari	85	€ 30,-
Civilization 3 Gold	Atari	85	€ 40,-
Colin McRae 3	Codemasters	85	€ 20,-
Commandos 2	Eidos	92	€ 20,-
Cultures 2	Jowood	84	€ 23,-
Der Patrizier 2 Gold Edition	Ascaron	85	€ 28,-
Desperados	Atari	87	€ 15,-
Deus Ex	Ak Tronic	89	€ 10,-
Devastation	Bigben	69	€ 25,-
Die Siedler 4	Ak Tronic	80	€ 10,-
Die Siedler Platin Edition	Ubisoft	85	€ 45,-
Duke Nukem: Manhattan Project	Ak Tronic	77	€ 7,-
Emergency 2	Ak Tronic	70	€ 7,-
Empire Earth	Vivendi Universal	86	€ 15,-
Empire Earth Gold Edition	Vivendi Universal	86	€ 35,-

Titel	Hersteller	Wertung	Preis
Enter the Matrix	Atari	71	€ 30,-
Eurofighter Typhoon	Koch Media	88	€ 10,-
FIFA 2002	Electronic Arts	88	€ 15,-
Fußballmanager 2002	Electronic Arts	80	€ 10,-
NEU Fußballmanager 2003 Classic	Electronic Arts	83	€ 15,-
Ghost Recon	Ak Tronic	83	€ 10,-
Haegemonia	Ubisoft	80	€ 15,-
Hitman 2: Silent Assassin	Eidos	85	€ 20,-
Icewind Dale	Avalon Interactive	82	€ 11,-
Lucas Arts Adventure Pack	THQ	80	€ 20,-
Mech Collection 1.0	Microsoft	84	€ 40,-
NEU Morrowind GotYE	Ubisoft	90	€ 35,-
Neverwinter Nights Gold	Atari	84	€ 40,-
NfS: Porsche 40 Jahre 911	Electronic Arts	83	€ 30,-
NHL 2002	Electronic Arts	89	€ 15,-
No One Lives Forever – GotY	Vivendi Universal	85	€ 13,-
Operation Flashpoint	Codemasters	86	€ 15,-
Port Royale Gold	Bigben	88	€ 25,-
Rally Trophy	Koch Media	82	€ 10,-

Titel	Hersteller	Wertung	Preis
Raven Shield	Ubisoft	86	€ 30,-
Robin Hood	Wanadoo	82	€ 10,-
Rollercoaster Tycoon 2 Gold	Atari	80	€ 40,-
Space Colony	Take 2	80	€ 25,-
Splinter Cell	Ubisoft	90	€ 30,-
Starfleet Command	Avalon Interactive	82	€ 11,-
Stronghold	Ak Tronic	84	€ 10,-
The Great Escape	Take 2	78	€ 25,-
Tomb Raider: Angel of Darkness	Eidos	65	€ 30,-
Tony Hawk's Pro Skater 2	Green Pepper	85	€ 7,-
Tony Hawk's Pro Skater 3	Ak Tronic	91	€ 10,-
Tropico Gold	Ak Tronic	80	€ 10,-
Unreal Tournament 2003 (dt.)	Atari	92	€ 15,-
Vampire: Die Maskerade	Green Pepper	81	€ 7,-
Vietcong	Take 2	80	€ 30,-
Wiggles	Atari	87	€ 15,-
Wirtschaftsgiganten	Koch Media	85	€ 30,-
NEU World Racing	Ubisoft	80	€ 25,-
NEU Zanzarah	AK Tronic	74	€ 10,-

Need for Speed: Underground

Sie wollen noch schneller und noch cooler werden? Wir geben Ihnen heiße Kniffe, rasante Tipps und zeigen **alle Abkürzungen**. Auf der riesigen Stadtkarte haben wir alle Strecken genau für Sie untersucht.

Inhalt dieser Ausgabe

TIPPS & TRICKS SERVICE

Sie kommen einfach nicht weiter, verzweifeln am letzten Endgegner oder hängen frustriert an Ihrem Lieblingstitel fest? PC Games hat die Lösung: Per Download oder blitzschnellem Faxabruf bieten wir Ihnen eine aktuelle Auswahl an Spielelösungen, Cheats und Kurztipps. Bei gezielten Einzelfragen wenden Sie sich direkt an unser Expertenteam „PC Games hilft" oder nutzen Sie die Hotline.



PCG hilft

Per E-Mail an die jeweiligen Genre-Experten. Die Adressen finden Sie auf den Seiten 136/137.

Per E-Mail an die Tipps&Tricks-Redaktion (**hilfe@pcgames.de**)

Per Eintrag im Tipps&Tricks-Forum auf **www.pcgames.de**

Wir versuchen, so viele Fragen wie möglich direkt zu beantworten. Darüber hinaus drucken wir in jeder Ausgabe die interessantesten Fragen in „PC Games hilft" ab. Bitte beachten Sie, dass wir bei der Vielzahl an Fragen, die täglich bei uns eingehen, eine Vorauswahl treffen müssen. Alle eingehenden Fragen werden zunächst automatisch beantwortet und dann weiterbearbeitet.



Tipps & Tricks Hotline

Sie haben ein ganz spezielles Problem, das noch nicht im Tipps&Tricks-Teil von PC Games angesprochen wurde? Dann erhalten Sie ab sofort kompetente Hilfe per Telefon: Unsere Hotline hilft Ihnen bei allen kniffligen Puzzles, fiesen Endgegnern und vertrackten Levels – und das fast rund um die Uhr:

0190/82 48 34*
Täglich von 8-24 Uhr

* Der Anruf kostet pro Minute € 1,86.

FAX

So funktioniert's: Stellen Sie Ihr Faxgerät auf die Funktion „Faxabruf" (ggf. im Handbuch unter „Faxabruf" bzw. „Faxpolling" nachschlagen). Anschließend wählen Sie die jeweils angegebene Faxnummer plus die entsprechende Nummer der gewünschten Tipps – sofort bekommen Sie die Lösung druckfrisch auf den Tisch. Die Gebühren in Höhe von € 1,86/Minute werden dann auf Ihrer nächsten Telefonrechnung ausgewiesen.

Faxabruf-Durchwahl: 0190 - 829067 - xxx

Titel	Seiten-Umfang	Nummer
Anno 1503, Alle Tipps	8	502
Anno 1503, Die besten Tipps	4	517
C&C Generäle: Die Stunde Null	8	508
Call of Duty, Komplettlösung	2	524
Commandos 3 – Profi-Tipps	2	512
Die Sims: Deluxe Edition	4	521
Die Sims: Megastar, Grundlagen	2	533
Empires	6	509
FIFA 2004, Profi-Tipps	2	514
Freelancer	8	519
Fußballmanager 2004, Profi	4	516
Gothic 2: Die Nacht des Raben	4	528
Gothic 2: Die Nacht des Raben, KL	6	511
GTA Vice City, Komplettlösung	12	534
GTA Vice City, Monsterstunts	2	503
GTA Vice City, Profi-Tipps	10	507
Halo – Komplettlösung	4	522
HdR: Die Rückkehr des Königs, KL	2	510
Hidden&Dangerous 2, Profi-Tipps	2	504
Jedi Knight: Jedi Academy	8	532
Max Payne 2, Profi-Tipps	2	518
Medal of Honor: Breakthrough	4	523
Morrowind	4	515
Morrowind: Bloodmoon, KL	4	536
Prince of Persia, Profi-Tipps	2	530
Pro Evolution Soccer 3, Profi	2	529
Silent Storm, Profi-Tipps	4	527
Sim City 4	4	535
Spellforce, KL (Teil 1/2)	6	525
Spellforce, KL (Teil 2/2)	8	506
Star Trek: Elite Force 2, Kompl.	6	520
Star Wars: KOTOR	6	526
Tron 2.0, Grundlagen	4	531
Warcraft 3: The Frozen Throne	8	505
WC 3: The Frozen Throne, Bonus	2	501
XIII, Komplettlösung	4	513
Yager, Komplettlösung	4	537

PC Games hilft

HDR: DIE RÜCKKEHR DES KÖNIGS Koop-Modus

Ich wollte zusammen mit einem Freund den Kooperationsmodus ausprobieren. Leider ließ dieser sich nicht anwählen. Auch nach einmaligem Durchspielen blieb dieser Modus weiterhin versperrt. Was soll ich machen?

CHRISTOPH

David Bergmann: Damit Sie das Spiel zu zweit spielen können, muss neben der Tastatur mindestens ein weiteres Eingabegerät (ein Gamepad ist ideal) angeschlossen sein. Erst dann kann man den Mehrspielermodus auswählen. Es ist nicht erforderlich, das Spiel vorher durchzuspielen.



DOPPELT HÄLT BESSER Zu zweit kämpft es sich leichter gegen die dunkle Gegnerhorde.

GOTHIC 2: DIE NACHT DES RABEN Quarhodron

Ich habe gerade die Stelle erreicht, an der man Quarhodron beschwören soll, um seine Fragen zu beantworten. Das klappt jedoch nicht, er sagt immer, dass meine Antworten falsch sind. Wie lautet denn die Lösung dieses Rätsels?

MICHAEL

Stefan Weiß: Die richtigen Antworten weiß man, wenn man in der großen Bibliothek im Wüstencanyon der Insel die Buchtafeln gelesen hat. Wir haben das Rätsel noch mal zusammengefasst.
Hier Quarhodrons Fragen und die richtigen Antworten:
1. Welcher Kaste gehöre ich an?
Den Totenwächtern
2. Wer schützte das Volk vor feindlichen Angriffen?
Die Kriegerkaste
3.Wer kann Quarhodron einen direkten Befehl erteilen?
Die Priester
4. Wer ist schuld an dem Übel?
Die Kriegerkaste
5. Wer hat das letzte Wort im Rat der Fünf?
Die Gelehrten
6. Wer lindert das Leid und versorgt die Kranken?
Die Heiler
7. Wer hat das Portal verschlossen?
Das kann ich gar nicht wissen

STAR WARS: KOTOR Sandleute

Ich habe das Spiel bis jetzt möglichst als guter Charakter gespielt, daher würde ich gerne wissen, ob man im Lager der Sandleute wirklich alle Tusken um die Ecke bringen muss. Das geht doch bestimmt auch anders, oder?

HELGE

Dirk Gooding: Stimmt! Besorgen Sie sich zuerst für alle Charaktere in der Gruppe (Droiden ausgenommen) Kleidung von den diversen Tusken-Patrouillen – ohne Kampf geht das aber leider nicht. Nehmen Sie HK-47 mit, er dient Ihnen im Lager als Übersetzer. Marschieren Sie dann verkleidet zur Enklave der Sandleute und bleiben Sie dabei den Tusken außerhalb des Lagers fern, denn wenn Sie denen zu nahe kommen, fliegt Ihre Tarnung auf. Im Lager treffen Sie auf einen „Sandmann", der Sie sofort erkennt – sagen Sie, dass Sie friedliche Absichten haben. Gehen Sie auf seine Forderungen ein, Sie erhalten schließlich den Auftrag, Vaporatoren zu beschaffen. Suchen Sie in der Stadt das Czerka-Büro auf, der dortige Händler verkauft die gewünschten Objekte. Nachdem Sie die Vaporatoren abgeliefert haben, landen Sie beim Häuptling. Befragen Sie ihn nach dem Krayt-Drachen, nach der Geschichte seines Volkes, nach der Sternenkarte und nach seinem Clan. Die Clan-Geschichte erzählt er Ihnen, wenn Sie eine Krayt-Perle beschaffen. Sofern Sie die Jawa-Quest von Iziz angenommen haben, sprechen Sie den Häuptling noch auf die Gefangenen an. Nach der ganzen Plauderei erhalten Sie den Gaffi-Stab, mit dem Sie dann die Hauptquest lösen.

STAR WARS: KOTOR Plünderer

Ich bin zurzeit auf Dantooine und versuche die Quest mit den mandalorianischen Plünderern zu lösen. Leider finde ich nicht alle Trupps.

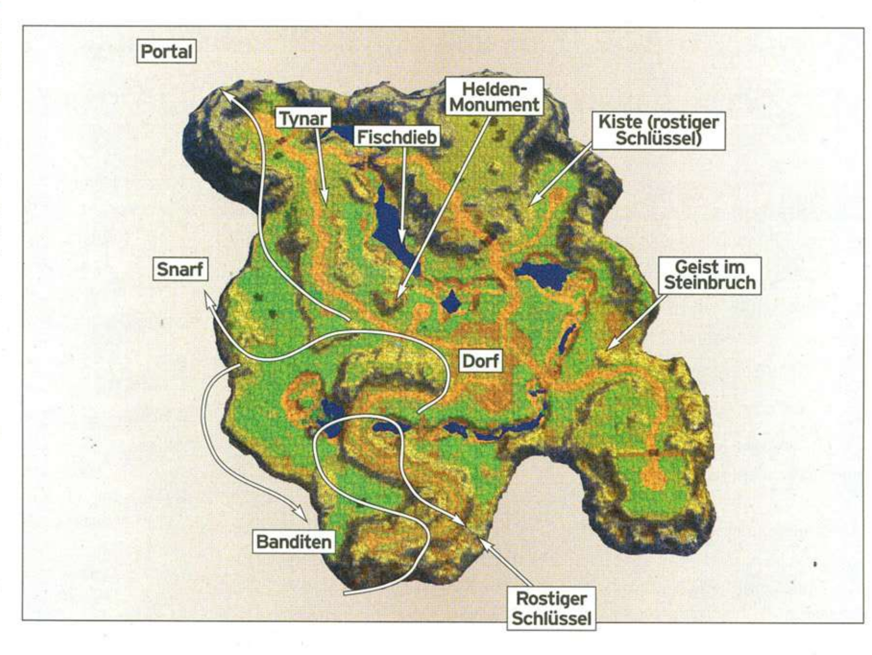
NICO

Stefan Weiß: Marschieren Sie zunächst vom Matale-Anwesen über die Brücke im Westen. Folgen Sie der engen Schlucht. Dabei stoßen Sie auf

SPELLFORCE Cheaten?

1. Gibt es einen Cheat, der meine Eigenschaften verbessert?
2. Gibt es einen Cheat, der mein Geld steigert?
3. Ich habe von Gabar den Auftrag bekommen, einen Federkiel zu besorgen. Ich habe jetzt einen leuchtenden Federkiel gefunden, aber den nimmt Gabar leider nicht an.

Florian Weidhase: 1. Nein
2. Nein
3. Der Federkiel vom Geist aus der Mine ist der richtige. Brok Dalinger erzählt Ihnen von einem Geist im Steinbruch. Speichern Sie das Spiel ab, bevor Sie sich zum ersten Mal mit dem Gespenst messen, aber der erste Kampf dürfte kein Problem sein. Bringen Sie anschließend Brok das Schwert und dem Händler Gelfberd westlich vom Monument den Ring. Nun erscheint am Steinbruch ein zweiter Geist, der den Federkiel fallen lässt, den Gabar in Graufurt sucht.



Die PC-Games-Spiele-Experten


Florian Weidhase
Strategie- & Actionspiele
fw@pcgames.de


Petra Fröhlich
Strategiespiele
pf@pcgames.de


Rüdiger Steidle
Strategiespiele
rs@pcgames.de


Bernd Holtmann
Performance & Tuning
bh@pcgames.de


Christian Müller
Actionspiele
cm@pcgames.de


Ansgar Steidle
Abenteuer- & Actionspiele
as@pcgames.de


Thomas Weiß
Actionspiele
tw@pcgames.de

die ersten vier Mandalorianer. Südwestlich des Gehölzes, in dem sich auch Juhani aufhält, ist die zweite Gruppe Plünderer. Im mittleren Bereich des Sandral-Gebietes stöbern Sie die dritte Gegnergruppe auf. Kehren Sie nun wieder ins Gehölz zurück. Dort erwarten Sie noch einmal Mandalorianer. Bei diesem Gefecht sollten Sie auf Fernwaffen setzen. Danach können Sie sich Ihre Belohnung abholen.

3 SKULLS OF THE TOLTECS Eimer

Ich bin wieder in Big Town und muss den Klavierspieler aus dem Brunnen holen. Brauche ich dazu den Eimer? Und wenn ja, wie bekomme ich ihn?

ANGELO

David Bergmann: Unser Held muss in Big Town etliche Aufgaben lösen, die Sache mit dem Eimer ist nur eine davon. Aber alles der Reihe nach:

1. Starten Sie in der Kirche und lassen Sie dort den Papagei auf den Beichtstuhl flattern.
2. Die Kerze gehört auf den Kandelaber, Anzünden nicht vergessen!
3. Bitten Sie den Priester, Mönch Anselmo herauszurufen, damit er die Beichte abnimmt.
4. Schnappen Sie sich den Beleg aus dem Zimmer nebenan.
5. Balancieren Sie vom Glockenturm aus zu Dicksons Balkon.
6. Dort angekommen, schauen Sie in die rechte Schublade am Sideboard und lesen das Buch darin.
7. Öffnen Sie vor Dicksons Zimmer die magische Wolke, daraufhin postiert der Barkeeper den Eimer links vor die Bühne. Schnappen Sie sich das Teil.
8. Eröffnen Sie in der Bank ein Konto und verkleiden Sie sich anschließend.
9. Geben Sie sich als Anselmo aus und toben Sie herum, weil Sie Ihren Schädel nicht sehen dürfen.
10. Legen Sie die Verkleidung ab und reden Sie noch einmal mit dem Kassierer – drohen Sie, Ihr Konto aufzulösen. Man lässt Sie nun zum Tresor.
11. Binden Sie den Sprengstoff an den Griff des Tresors und jagen Sie ihn hoch.
12. Holen Sie sich nach dem Wumms das Geld aus der Bank.
13. Der Schädel befindet sich aufgrund der Explosion im Brunnen.
14. Benutzen Sie nun den Eimer und helfen Sie damit dem Klavierspieler aus dem Brunnen (Griff zweimal betätigen).

DIE SIMS: HOKUS POKUS Schwarze Rose

Woher bekommt man eine schwarze Rose?

SABINE

Petra Fröhlich: Sie benötigen zusätzlich zu **Hokus Pokus** das Add-on **Megastars**. Die Rose erhält man von einem fanatischen Fan. Ihr Sim-Star muss mindestens drei Sterne aufweisen und dann seine Fans vernachlässigen. Irgendwann legt der fanatische Fan die schwarze Rose vor Ihre Tür.

GTA VICE CITY Helikopter

Gibt es im Spiel vielleicht eine Möglichkeit den Apache-Hubschrauber zu bekommen, ohne dafür alle Päckchen eingesammelt zu haben? Wenn ja, was muss ich dafür tun?

JAN

Ralph Wollner: Es gibt tatsächlich eine Möglichkeit den Kampfhubschrauber zu benutzen, ohne die Päckchen einzusammeln. Sie müssen lediglich die Malibu-Club-Mission „Kein Entkommen" meistern. Der Auftrag führt Sie in das Polizeirevier von Washington Beach. Hier erhalten Sie eine Polizeiuniform. Nachdem Sie diesen Level gelöst haben, können Sie die Uniform jederzeit benutzen. Der Vorteil: Wenn Sie die Kluft der Ordnungshüter tragen, werden Sie in der Militärbasis „Fort Baxter" nicht angegriffen und können sich in aller Ruhe umsehen. Der begehrte Apache-Hubschrauber befindet sich in der nordwestlichen Ecke des Stützpunktes. Sollte der Hubschrauber ausgeflogen sein, müssen Sie Ihr Glück am nächsten Tag versuchen. Kommt Zeit, kommt Apache.

SACRIFICE CD-Key (PC Games 02/04)

Eine Vollversion ist ja schön und gut, aber wo finde ich den Key, den ich beim Installieren benötige?

FRANK

Petra Fröhlich: Den beim Start geforderten CD-Key erfahren Sie direkt bei der Installation des Spiels im PC-Games-Hauptmenü (Menüpunkt „Vollversion"). Oder werfen Sie einfach einen Blick ins Heft (02/04) auf Seite 184 (links oben).

CHAOS LEGION: Thanatos

Ich bin gerade dabei, die Thanatos-Teile einzusammeln. Nun weiß ich nicht, wie ich an das Teil am Anfang des Levels „Kuzca, die große Höhle" rankommen soll. Es ist hinter einem Gitter, das sich nicht öffnen lässt.

ANGELO

Ansgar Steidle: Am Ende von Szene 4 finden Sie zwei Türen (links und rechts je eine). Gehen Sie durch die Türen und absolvieren Sie die Kämpfe dahinter. Nachdem Sie den Bossgegner in diesem Abschnitt besiegt haben, kehren Sie zum Anfang des Levels zurück. Auf dem Weg dorthin müssten Sie auf einen Balor Danu treffen. Schaffen Sie das Monster aus dem Weg, dadurch wird das Gitter geöffnet. Dahinter müssen Sie noch Verge Guidodagda besiegen. Jetzt sollten Sie Zugang zum ersehnten Thanatos-Teil haben.

URU: Ages Beyond Myst Symbole

Wie muss ich die Symbole in dem Raum mit der blauen Maschine anordnen?

PETER

Harald Wagner: Es ist wichtig, dass Sie sich alle Symbole aus dem Totemraum aufgemalt haben, damit Sie an dieser Stelle nicht verzweifeln. Die Symbole sind bei jedem Spiel anders, da sie zufällig verteilt werden. Ordnen Sie nun Ihre Symbole wie folgt:

Oben – Symbol von Teledahn
Unten – Symbol von Gahreese
Links – Symbol von Kadish Tolesa
Rechts – Symbol von Eder Gira

Klicken Sie jeweils so lange auf das Symbol, bis es mit Ihrer Zeichnung übereinstimmt. Wenn Sie alle vier Symbole richtig zugeordnet haben, klicken Sie auf den blauen Knopf.

BALDUR'S GATE 2 Entführter Anomen

Als weiblicher Hauptcharakter habe ich eine Beziehung mit dem Ritter Anomen angefangen. So weit, so gut. Doch im Kampf gegen Bodhi entführte diese ihn und verwandelte ihn in einen Vampir. Er griff mich an und ich musste ihn bekämpfen. Sein Leichnam ist jetzt als „Gepäckstück" in meinem Inventar. Wie kann ich Anomen wiederbeleben?

MARIE

Thomas Weiß: Man muss die Leiche zusammen mit Bodhis schwarzem Herzen zu den Tempelruinen bringen und den Dungeon betreten. Im Inneren finden Sie in der Nähe des Lavabeckens die Statue von Amaunator. Benutzen Sie die Statue und legen Sie Anomens Leichnam und das schwarze Herz hinein. Durch diese Prozedur erwecken Sie Ihren Geliebten wieder zum Leben.

SPELLFORCE Geldprobleme

Wie komme ich schnell an viel Geld? In Graufurt, in der ersten Welt, steht ein Händler mit ziemlich guten Zaubersprüchen im Angebot, die allerdings alle an die 1.000 Goldstücke kosten. Ich besitze mit meinem Charakter aber gerade einmal sieben Goldstücke.

MAXI

Florian Weidhase: Wie es sich für einen jungen Runenkrieger gebührt, müssen Sie sich in Geduld üben. Das Geld kommt später ganz von alleine! Die für Ihre Charakterstufe geeigneten Zaubersprüche finden Sie meistens in Kisten, Sie brauchen sie daher auch nicht zu kaufen. Wer regelmäßig sein Inventar bei Händlern gegen Bares tauscht, hat schon sehr früh genug Geld, um die Abenteurerkarriere aufzugeben, sich ein Häuschen zu kaufen und sesshaft zu werden. Da jedoch leider keine Häuser zum Verkauf angeboten werden und sich auch das ruhige Leben nicht unbedingt als Stoff für gute Unterhaltung eignet, macht man halt doch als Abenteurer weiter.

EINSENDEHINWEISE

Senden Sie Ihre Tipps an:

E-Mail: tipps@pcgames.de oder an die unten stehende Adresse – **Kennwort: „Lesertipps"**. Zur Bearbeitung und Honorierung Ihrer Tipps benötigen wir: Name, Adresse, Telefonnummer, BLZ, Kontoinhaber und Kontonummer.

Wichtig: Die eingeschickten Tipps müssen von Ihnen selbstständig erarbeitet worden sein, d. h., sie dürfen nicht aus anderen (Online-)Publikationen stammen oder bereits anderen Magazinen zur Veröffentlichung angeboten worden sein!

COMPUTEC MEDIA AG, Redaktion PC Games, Kennwort: „PC Games hilft", Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth


Stefan Weiß
Abenteuer- & Strategiespiele
sw@pcgames.de


Ralph Wollner
Action- & Sportspiele
rw@pcgames.de


David Bergmann
Abenteuer- & Strategiespiele
db@pcgames.de


Dirk Gooding
Actionspiele
dg@pcgames.de


Harald Wagner
Sportspiele & Simulation
hw@pcgames.de


Daniel Möllendorf
Performance & Tuning
dm@pcgames.de


Justin Stolzenberg
Sport- & Rennspiele
js@pcgames.de

Kurztipps & Cheats

BEST OF LESERTIPPS

Die besten Tipps unserer Leser werden abgedruckt und mit € 10,- belohnt.

1 Secret Weapons over Normandy

Eine gute Nachricht für alle **Star Wars**-Fans: Wer fleißig ist und alle 36 Levels (also Kampagne plus Nebenmissionen) absolviert, darf zur Anerkennung einen X-Wing oder TIE Fighter fliegen. RED BEN

2 Beyond Good & Evil

Wer sich Zeit nimmt und alle 88 versteckten Perlen aufsammelt, wird mit dem Marble-Minispiel belohnt. STEFFEN HÖLTRICH

3 Gothic 2

Nachdem Sie Biff angeheuert haben, schlagen Sie ihn zu Boden. Entfernen Sie seine Axt und legen Sie ihm eine effizientere Waffe hin (Beispiel: Mit einer Berserker-Axt schafft Biff 200 statt 60 Schadenspunkte). Wenn er aufsteht, rüstet sich der Kerl mit dem Teil aus und wird Sie in Zukunft noch besser im Kampf unterstützen. Außerdem hebt er noch sein Geld auf. Ein willkommenes Trinkgeld! ALEX JUNGHANS

4 Spellforce



KNOCHIG Die Spellforce-Entwickler haben sich in Graufurt als Skelette verewigt.

Kurz vor dem Ende der Kampagne gibt es ein lustiges Easteregg zu bestaunen. Wenn Sie die Insel Sharrow erreicht haben, begeben Sie sich mithilfe eines Seelensteins nochmals nach Graufurt. Punkt Mitternacht erscheint auf dem Friedhof ein Skelett namens Libi, das auf jedem Grabstein einen weiteren Kollegen hervorzaubert. Jeder der knochigen Kerle hört auf den Namen eines der **Spellforce**-Entwickler (vergleiche Credits). Im Morgengrauen lösen sie sich buchstäblich in Luft auf. HARALD BAUER

5 Max Payne 2

Nachdem Sie im Level „Die Eine-Million-Dollar-Frage" die Gegner am Klavier ausgeschaltet haben, bringen Sie Max mit der Benutzen-Taste dazu, die Titelmelodie zu spielen. THOMAS TENDYCK

SPELLFORCE: THE ORDER OF DAWN

Öffnen Sie die Konsole, indem Sie die „+"-Taste oder die „Strg"- und die „+"-Taste gleichzeitig drücken (abhängig von der Version). Achten Sie auf die Groß- und Kleinschreibung!

Cheat	Wirkung
Application:SetGodMode(1/0)	Unsterblicher Avatar an/aus
Application:SetNoManaUsage(1/0)	Unendlich Mana an/aus
Application:SetFigureTechTreeMode(1/0)	Alle Einheiten verfügbar an/aus
Application:SetBuildingTechTreeMode(1/0)	Alle Gebäude freigeschaltet an/aus
Application:FastHeroCast(1/0)	Helden werden schneller beschworen an/aus
Application:SetBuildingFastBuildMode(1/0)	Gebäude haben geringere Bauzeit an/aus
Application:GiveMeGoods(x)	Sie erhalten x Einheiten von allen Rohstoffen.

NO ONE LIVES FOREVER: CONTRACT JACK

Die „T"-Taste öffnet die Konsole. Geben Sie die Cheats ein und bestätigen Sie mit der „Eingabe"-Taste.

Cheat	Wirkung
kfa	Mega-Cheat: alle Waffen, volle Gesundheit, Munition und Panzerung
god	Gott-Modus
health	Volle Gesundheit
ammo	Volle Munition
armor	Volle Rüstung
guns	Alle Waffen
maphole	Level gewinnen
nextmission	Mission gewinnen
poltergeist	Unsichtbarkeit
pos	Position anzeigen
mods	Alle Waffenmodifikationen freischalten
rosebud	Schneemobil erscheinen lassen
build	Versionsnummer anzeigen

VIETCONG: FIST ALPHA

Öffnen Sie die Konsole mit der „^"-Taste. Löschen Sie die vorhandenen Zeichen. Jetzt können Sie die Cheats eingeben und die entsprechende Wirkung bewundern:

Cheat	Wirkung
Giftfrompterodon	Cheat-Modus aktivieren (Voraussetzung für die weiteren Cheats)
Chtkostej	Unverwundbar (Stürze ausgenommen)
Chtheal	Volle Lebensenergie
Chthealteam	Volle Lebensenergie für das Team
Chtammo	Volle Munition
Chtgrenades	Sie erhalten Granaten
Chtallqf	Alle Schnellkämpfe und die dazugehörigen Waffen werden freigeschaltet.
Chtcannibals	Die Feinde tragen Totem-Masken.
Cht3pv 1/0	Verfolgeransicht an/aus
Showfps 1/0	Framerate-Anzeige an/aus
Showprof 1/0	Informationen werden ein- beziehungsweise ausgeblendet
Chtweap x	Sie werden mit Waffe x ausgerüstet (siehe Waffentabelle).

Waffentabelle:
Geben Sie für x den angegebenen Wert ein und die entsprechende Waffe gehört Ihnen. Beispiel: Für einen Granatwerfer tippen Sie „Chtweap 27" ein. In **Fist Alpha** gibt es Waffen, die im Hauptprogramm fehlen. Die neuen Waffen sind gekennzeichnet.

X-Wert	Waffe
1	M-16-Sturmgewehr
2	Kalashnikov Ak-47
3	Scorpion
4	M1 Garand mit Zielfernrohr
5	DP2
6	PPS-41 Spaign
7	M1911-Colt
8	Tokarev-TT-Pistole
9	Makarov-Pistole
10	Revolver 38
11	Remington-870-Schrotflinte
12	Winchester 70
13	SVT40
14	SVD-Dragunov-Präzisionsgewehr
15	SKS Simonov
16	SVT40 mit Zielrohr
17	M60-Maschinengewehr
18	RPD-Degtarev-Maschinengewehr
19	US-M3
20	Nicht definiert
21	Thompson M1 MP
22	SW Modell 39
23	PPS-43
24	M14
25	M1 Carabine
26	Mosin-Nagant
27	M79-Granatwerfer
28	Baikal-IZH-43-Schrotflinte
29	US-Kampfmesser
30	VC-Kampfmesser
31	M14 mit Zielfernrohr
32	Sten II mit Schalldämpfer

DUNGEON SIEGE: LEGENDS OF ARANNA

Drücken Sie während des Spiels die „Eingabe"-Taste und geben Sie die Cheats ein. Indem Sie das Plus durch ein Minus ersetzen, machen Sie den Effekt rückgängig.

Cheat	Wirkung
+zool	Unverwundbarkeit
+checksinthemail	Sie sind stinkreich.
+sixdemonbag	Sechs wirkungsvolle Zaubersprüche
+sniper	Unendliche Reichweite der Bogenschützen
+potionaholic	Je drei Zaubertränke für Gesundheit und Mana
+minjooky	Kleine Spielfiguren
+maxjooky	Große Spielfiguren
+shootall	Bei Feindkontakt kämpfen die Charaktere automatisch.
+superchunky	Chunk-Faktor erhöhen
+version	Spielversion anzeigen
+drdeath	Statistiken maximieren
+loefervision	Nebel ausschalten
+xrayvision	Texturen ausschalten
+movie	Video aufzeichnen
+mouse	Maus aktivieren
+rings	Auswahlringe einschalten

Tuning-Tipps

Breed

Um sich in die Schlacht gegen die Breed zu stürzen, brauchen Sie keinen Hochleistungs-PC. Dank einfacher Tuning-Handgriffe reichen 1.400 MHz schon völlig aus.

Die Grafikqualität von **Breed** lässt sich ausgezeichnet an die Hardware Ihres Heimrechners anpassen. Besonders ein schwächerer Hauptprozessor mit weniger als 2.000 MHz kann mit wenigen Tuning-Maßnahmen stark entlastet werden – mit unseren Tuning-Tipps ist der Shooter von Brat Design bereits mit 1.400-MHz-CPUs bequem spielbar. Allerdings müssen Sie dazu auf die Schatten verzichten und die Sichtweite auf 70 Prozent heruntersetzen – genauere Infos wie immer in unserem Tipps-Kasten. Für die höchste Detailstufe sollte Ihre CPU aber schon mit 2.600 MHz arbeiten. Bei dieser Einstellung bekommen Sie Echtzeitschatten und eine enorme Sichtweite geboten. Hinsichtlich der Grafikkarte bietet **Breed** weniger Tuning-Möglichkeiten – lediglich Auflösung und Texturqualität lassen sich verändern. Um mit einer Geforce3 Ti-200 oder Geforce FX 5200 Ultra flüssig spielen zu können, setzen Sie die Texturqualität auf „Medium" herab. Um den Wellengang auf dem Wasser darzustellen, wird mindestens eine Grafikkarte mit DirectX-8.1-Unterstützung benötigt (Geforce4 Ti und besser, Ati ab Radeon 8500). Bei DX7-Beschleunigern wie der Geforce2- oder Geforce4-MX-Serie fehlt dieser Effekt. Info: Mit 3D-Flitzern wie Radeon 9700 Pro, Radeon 9800/Pro/XT oder einer Geforce FX 5900/Ultra wirkt der anisotrope Filter (4:1 und besser) wahre Wunder. DANIEL MÖLLENDORF

DAS MENÜ „GRAPHIC OPTIONS" VON BREED



1 View Distance: Diese Einstellung bestimmt, auf welche Entfernung Bäume und andere Landschaftsobjekte dargestellt werden. Mit 1.700 MHz wählen Sie 80 Prozent, ab 2.600 MHz können Sie 200 Prozent einstellen.

2 Water Reflections: Gibt an, welche Objekte von der Wasseroberfläche gespiegelt werden. Für die höchste Einstellung benötigen Sie mindestens eine DirectX-8.1-Grafikkarte.

3 Texture Quality: Bei einer niedrigen Texturqualität sieht die Umgebung bei Breed sehr unscharf und detailarm aus. Besitzer einer Geforce3 Ti-200 wählen „Medium". Mit einer niedrigeren Einstellung wird Breed unansehnlich.

4 Shadows: Für die Berechnung der Schatten ist der Prozessor zuständig. Wenn Ihre CPU über weniger als 1.900 MHz verfügt, setzen Sie die Schattendarstellung auf „Medium". Dadurch werfen Objekte und Figuren keinen Schatten mehr.



Maximale Detailstufe

Die Spiegelungen auf der Wasseroberfläche und die enorme Sichtweite sind die grafischen Highlights von Breed.

Minimale Detailsufe

Weiter entfernte Bäume werden nicht mehr dargestellt. Die Wasserreflexionen sind verschwunden und die Texturen sind niedriger aufgelöst.

TUNING-TIPPS

Um Breed in 1.024x768, 32 Bit Farbtiefe und allen Details zu spielen, benötigen Sie:

- ☐ 2.600 MHz
- ☐ 512 MByte RAM
- ☐ Radeon 9600 Pro

Mit 1.200 MHz, 256 MByte Speicher und Geforce3 Ti-200 sollten Sie:

- ☐ Den Wert für „View Distance" auf 50 Prozent setzen
- ☐ Die Einstellung „Water Reflections" deaktivieren
- ☐ Bei „Texture Quality" „Medium" auswählen
- ☐ „Shadows" deaktivieren

Mit 1.600 MHz, 512 MByte Speicher und Geforce4 Ti-4200 sollten Sie:

- ☐ Den Wert für „View Distance" auf 120 Prozent setzen
- ☐ Die Einstellung „Water Reflections" auf „Medium" setzen
- ☐ Bei „Texture Quality" „High" auswählen
- ☐ Für „Shadows" „Medium" einstellen

Mit 2.600 MHz, 512 MByte Speicher und Radeon 9600 Pro sollten Sie:

- ☐ Den Wert für „View Distance" auf 200 Prozent setzen
- ☐ Die Einstellung „Water Reflections" auf „High" setzen
- ☐ Bei „Texture Quality" „High" auswählen
- ☐ Für „Shadows" „High" einstellen

Mit 3.000 MHz, 512 MByte Speicher und Geforce FX 5900 Ultra oder Radeon 9800 Pro/XT sollten Sie:

- ☐ Den Wert für „View Distance" auf 200 Prozent setzen
- ☐ Die Einstellung „Water Reflections" auf „High" setzen
- ☐ Bei „Texture Quality" „High" auswählen
- ☐ Für „Shadows" „High" einstellen
- ☐ 4x Kantenglättung aktivieren

X2: Die Bedrohung

In X2 steht Ihnen ein ganzes Universum offen - vorausgesetzt Sie besitzen die richtige Hardware. Mit unserer Tuning-Anleitung spielen Sie auch auf langsameren Systemen flüssig.

Noch nie sah der Weltraum in einem PC-Spiel so gut aus wie in Egosofts Sci-Fi-Simulation **X2** – dank Bump-Mapping wirken alle Oberflächen deutlich detaillierter und plastischer. Besonders aufwendig ist der Schatten-Effekt: Wenn sämtliche Objekte auf sich selbst und ihre Umgebung einen in Echtzeit berechneten Schatten werfen, verrichtet die CPU Schwerstarbeit. Ein Sektor mit zahlreichen Raumschiffen überfordert selbst einen Athlon XP 3000+ in der höchsten Detailstufe. Wenn Sie den Schatten deaktivieren, zocken Sie problemlos mit einem Athlon XP 2200+. Taktet Ihre CPU mit weniger als 1.800 MHz, sollten Sie zudem die Partikel-Effekte abschalten. Dadurch wird der Schweif bei fliegenden Raumgleitern nicht mehr dargestellt und Sie gewinnen in Gefechten 5 bis 10 Prozent mehr Leistung.

Nur Kantenglättung ist schöner

X2 beansprucht die Grafikkarte weniger als den Prozessor. Mit einer Geforce4 Ti-4200 spielen Sie flüssig in 1.024x768. Besitzer einer Geforce3 Ti-200 oder Geforce FX 5200 Ultra setzen die Auflösung auf 800x600 herab. Der Bump-Mapping-Effekt auf nahezu allen Objekten ermöglicht einen sehr hohen Detailgrad und benötigt dabei relativ wenig Rechenleistung. Nur auf DirectX-7-Grafikkarten (Geforce2/4 MX) sorgten die Bump-Maps in unserer Testversion für Texturfehler und sollten daher deaktiviert werden. Der starke Hell-Dunkel-Kontrast zwischen den Raumstationen und dem schwarzen Hintergrund erzeugt Pixelflimmern und einen deutlichen Treppen-Effekt an den Objektkanten. Mit aktivierter Kantenglättung (Anti-Aliasing) sieht das Bild aber weicher aus und flimmert nicht mehr. Ab einer Geforce FX 5700 Ultra oder Radeon 9600 Pro sollten Sie daher 4x Kantenglättung aktivieren. DANIEL MÖLLENDORF

Höchste Detailstufe



Der Frachter wirkt dank Bump Mapping sehr detailliert - sogar Rost ist zu erkennen. Zudem wirft das Schiff einen Schatten auf sich selbst.

Minimale Detailstufe



Ohne Bump-Mapping-Struktur sieht das Raumschiff karg aus. Außerdem fehlen die Schatten und der Schweif des Antriebs.

DAS „GRAFIK"-MENÜ VON X2



1 Bumpmaps: Mithilfe von Bump Mapping werden viele Oberflächen mit einer zusätzlichen Struktur (etwa Rost) versehen. Sind auf DX7-Grafikkarten zu deaktivieren, um Grafikfehler zu vermeiden.

2 Schatten: Lässt alle Objekte einen dynamischen Schatten werfen. Dieser Effekt braucht sehr viel CPU-Leistung und kann erst ab 2.800 MHz mit einer spielbaren Bildrate dargestellt werden.

3 Partikel: Dieser Schalter sorgt beispielsweise dafür, dass fliegende Raumschiffe einen Schweif hinter sich herziehen. Sollten bei weniger als 1.800 MHz deaktiviert werden, um flüssig spielen zu können.

4 Anti-Aliasing: Verhindert den Treppen-Effekt an Objektkanten – ist ab Radeon 9600 Pro oder Geforce FX 5700 Ultra anzuschalten. Achten Sie darauf, dass die Kantenglättung im Treibermenü Ihrer Grafikkarte nicht deaktiviert ist.

TUNING-TIPPS

Um X2: Die Bedrohung in 1.024x768, 32 Bit Farbtiefe und allen Details zu spielen, benötigen Sie:
- ☐ 2.800 MHz
- ☐ 512 MByte RAM
- ☐ Geforce4 Ti-4200

Mit 1.500 MHz, 256 MByte Speicher und Geforce2 Ti sollten Sie:
- ☐ Die Auflösung auf 800x600 reduzieren
- ☐ „Bumpmaps" deaktivieren
- ☐ Die „Schatten" abschalten
- ☐ Die „Partikel"-Effekte deaktivieren
- ☐ „Anti-Aliasing" auf „Aus" setzen

Mit 1.800 MHz, 512 MByte Speicher und Geforce FX 5200 Ultra sollten Sie:
- ☐ Die Auflösung auf 800x600 reduzieren
- ☐ „Bumpmaps" aktivieren
- ☐ Die „Schatten" abschalten
- ☐ Die „Partikel"-Effekte aktivieren
- ☐ „Anti-Aliasing" auf "Aus" setzen

Mit 2.200 MHz, 512 MByte Speicher und Geforce4 Ti-4200 sollten Sie:
- ☐ Die Auflösung auf 1.024x768 setzen
- ☐ „Bumpmaps" aktivieren
- ☐ Die „Schatten" abschalten
- ☐ Die „Partikel"-Effekte aktivieren
- ☐ „Anti-Aliasing" auf „Aus" setzen

Mit 2.600 MHz, 512 MByte Speicher und Radeon 9600 Pro sollten Sie:
- ☐ Die Auflösung auf 1.024x768 setzen
- ☐ „Bumpmaps" aktivieren
- ☐ Die „Schatten" abschalten
- ☐ Die „Partikel"-Effekte aktivieren
- ☐ „Anti-Aliasing" auf „An" setzen

Mit 3.000 MHz, 1.024 MByte Speicher und Radeon 9800 Pro sollten Sie:
- ☐ Die Auflösung auf 1.024x768 setzen
- ☐ „Bumpmaps" aktivieren
- ☐ Die „Schatten" anschalten
- ☐ Die „Partikel"-Effekte aktivieren
- ☐ „Anti-Aliasing" auf „An" setzen

Hardware-Hilfe

Half-Life 2 **und die Polizei**

Ich habe mir neulich eine Radeon 9800 XT gekauft, welcher ein Gutschein für Half-Life 2 beilag. Wenn man im Internet nach der Telefonnummer schaut und da anruft, wird man mit der städtischen Polizei verbunden. Außerdem komme ich nicht auf die Internet-Seite, auf der man das Spiel bestellen kann – es erscheint immer eine Fehlermeldung. Es wäre sehr nett, wenn ihr mir das erklären könntet.

BASTIAN SCHRAHE

Die Telefonnummer auf den englischsprachigen Coupons liegt in den Vereinigten Staaten – Sie müssen also den Ländercode „001" vorwählen, um nicht mit einem Inland-Telefon verbunden zu werden. Die auf den Coupons angegebene Webadresse ist tatsächlich mit einer Webseite verlinkt, die auch zum Redaktionsschluss nicht funktionierte. PC Games hat bei Ati nachgefragt und die korrekte Webadresse herausgefunden. Unter http://www.ati.com/gitg/promotions/hl2offer/index.html können Sie sich für drei Möglichkeiten entscheiden, den Gutschein einzulösen.

Serial-ATA und **Speicher-Upgrades**

Inwiefern ist die Laufwerksschnittstelle Serial-ATA besser als IDE? Darf ich Kingston-HyperX-Speicher (zum Beispiel 2x256 MByte mit 400 MHz DDR) im Asus-Mainboard A7N8X-Deluxe (Nforce2-Chipsatz) verbauen? Ist es dann schneller? Ich besitze einen AMD Athlon XP 3000+ und DDR400-Speicher.

MICHAEL ZISKA

Der wesentliche Vorteil von Serial-ATA-Festplatten ist deren höhere maximale Übertragungsgeschwindigkeit. Die aktuellen Serial-ATA-Festplatten arbeiten aber noch mit dem Innenleben der Standard-IDE-Festplatten und arbeiten nicht schneller. SATA-Laufwerke lassen sich wesentlich leichter anschließen als IDE-Geräte, denn ihre Datenkabel sind nur jeweils acht Millimeter breit, sehr flexibel und lassen sich deshalb einfacher in einem PC verlegen als die breiten IDE-Kabel. Neue Hauptplatinen werden immer häufiger nicht nur mit einem normalen IDE-Controller ausgestattet, sondern besitzen oft auch SATA-Anschlüsse. CD- und DVD-Laufwerke in dem neuen Laufwerksformat gibt es zurzeit noch nicht.

Kingston-Speicher ist Markenspeicher und deshalb generell eine gute Wahl für jede Hauptplatine. Da Sie aber bereits DDR400-Speicher verwenden, werden Sie durch die eventuell besseren Latenzzeiten des HyperX-Speichers (siehe Marktübersicht auf Seite 174) keine spürbare Leistungssteigerung erzielen, wohl aber die Stabilität Ihres PCs verbessern.

Boot-Probleme **mit Windows XP**

Ich habe ein Problem mit meinem PC. Wenn ich den Rechner starte, zeigt der Monitor kurz das Ladesymbol von Windows XP und dann einen blauen Bildschirm. Dort steht, dass ein Fehler aufgetreten ist und Windows beendet wurde, um Schäden an meinem PC zu vermeiden. Die Fehlermeldung lautet „UNMOUNTABLE_BOOT_VOLUME". Als Hilfe soll ich den PC neu starten und neu installierte Hard- und Software im abgesicherten Modus deinstallieren, sollte der Fehler weiterhin bestehen. Wenn ich im abgesicherten Modus starte, hängt sich der PC aber mit der gleichen Fehlermeldung wieder auf. Vor einigen Tagen hatte ich DirectX 9.0b und den Detonator-Treiber 52.16 installiert, da der Boden in C&C Generäle nur schwarz dargestellt wurde.

DANIEL HEINRICHS

Microsofts Support-Webseite hält eine sehr ausführliche Fehlerbeschreibung und Lösungshilfe für dieses Problem parat. Auf der Webseite www.pcgames.de unter dem Webcode 23NF finden Sie die Beschreibungen in englischer Sprache. Im Zweifelsfall hilft Ihnen auch die Microsoft-Hotline unter der Telefonnummer 01805-672255 weiter (montags bis freitags von 8 bis 18 Uhr, samstags von 9 bis 17 Uhr). Verweisen Sie dabei bitte auf den Knowledge-Base-Artikel „Q297185".

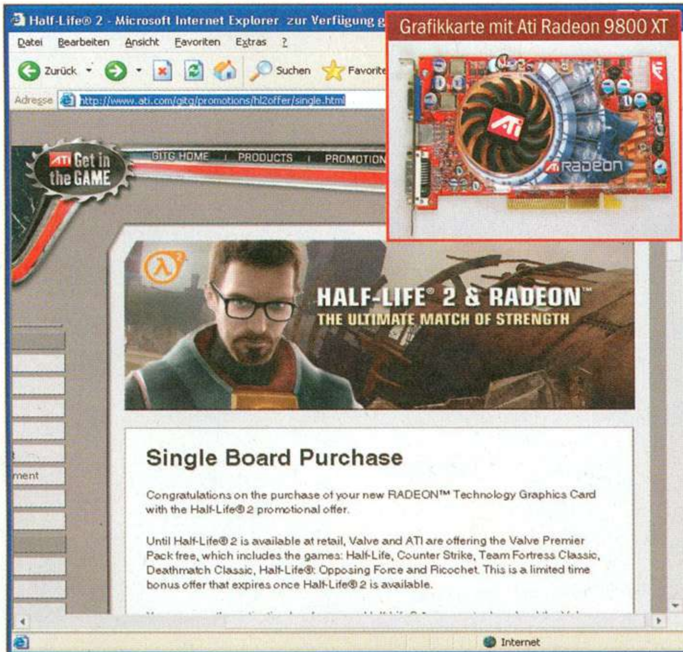
Sinnloser **PC-Absturz**

Bei den Spielen Warcraft 3: Frozen Throne, Knights of the Old Republic und Fußball Manager 2004 startet mein Rechner neu oder hängt sich auf. Könnte meine CPU vielleicht zu heiß werden? Wie kann ich das beheben? Ich habe einen 2-GHz-Rechner mit 512 MByte DDR-Speicher und einer Radeon 9600 XT.

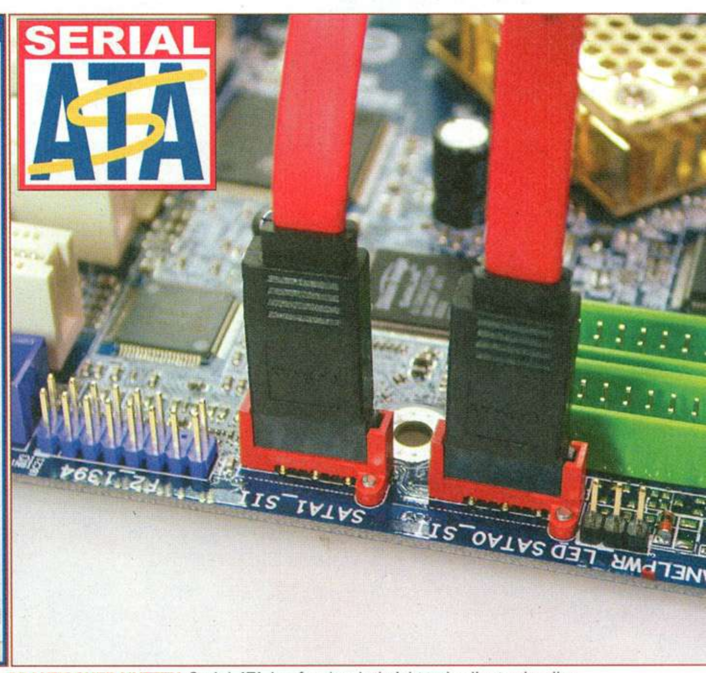
SVEN

Bei häufigen Abstürzen müssen Sie zunächst ein Hitzeproblem ausschließen. Dafür betreiben Sie den PC für kurze Zeit ohne Seitenteile. Eventuell müssen Sie einen Gehäuselüfter nachrüsten. Setzen Sie das Gehäuse aus Strahlungsgründen und Stromschlag-Gefahr später unbedingt wieder zusammen, wenn der PC ausgeschaltet ist! Sorgen Sie dafür, dass auf der Windows-Partition Ihres PCs mindestens 300 MByte für die Auslagerungsdatei frei sind. Sollten Sie die Auslagerungsdatei auf einem anderen Laufwerk angelegt haben, müssen Sie dort für entsprechend freien Speicher sorgen. Häufige Abstürze verursachen meist auch zu schwache Netzteile.

Um die gute Stromversorgung aller PC-Komponenten zu gewährleisten, empfehlen wir Ihnen ein Netzteil mit mindestens 300 Watt Leistung, vor allem wenn sich viele Laufwerke, Festplatten und PCI-Steckkarten in Ihrem PC befinden. Eine Auswahl aktueller Netzteile finden Sie in unserer Marktübersicht auf Seite 176. Informationen zur Leistung Ihres momentanen Netzteils finden Sie auf einem Aufkleber direkt auf dem Gerät. Bei besonders alten Windows-Installationen hilft es oft, das Betriebssystem zu löschen und neu zu installieren. Gehen Sie vorher aber auf Nummer Sicher und speichern Sie alle wichtigen Dokumente, Spielstände, Bookmarks, E-Mails und andere persönliche Daten.



GRATIS Im Lieferumfang zu vielen aktuellen Grafikkarten mit Ati-Grafikchip finden sich Coupons für das Spiel Half-Life 2. Es soll Mitte April in Deutschland erscheinen.



PRAKTISCHER NUTZEN Serial-ATA-Laufwerke sind nicht unbedingt schneller, lassen sich wegen ihrer schmalen und flexiblen Kabel aber einfacher einbauen.

DAS PROBLEM **DES MONATS** Der aktuelle Nforce-Treiber

In diesem Monat widmen wir uns Treiberproblemen, die viele Leser mit ihren Nforce-Hauptplatinen haben. Das Ende 2003 erschienene Nforce-Treiberpaket der Versionsnummer 3.13 besitzt zum Beispiel einen neuen IDE-Miniport-Treiber, der die Fehler der Vorgängerversionen wieder ausmerzen soll. Die Erfahrungsberichte variieren aber dennoch: Die einen haben keine Probleme mit den neuen Treibern, bei anderen startet das Betriebssystem nach der Installation nicht mehr. Einige Leser berichteten sogar, dass ihre CD-/DVD-Brenner mit dem neuen IDE-Treiber nicht mehr laufen, dass der Netzwerktreiber besonders viel Prozessorleistung für sich beansprucht oder dass der 5.1-Onboard-Sound nicht mehr korrekt funktioniert. Da wir die Probleme in unserem Testlabor teilweise reproduzieren konnten, raten wir Ihnen Folgendes: Wenn Ihr PC mit dem alten Treiber 2.45 problemlos läuft, sollten Sie den neuen Treiber nicht installieren.

Installation des Treibers

Wollen Sie den neuen Treiber dennoch installieren, sollten Sie sich nicht wundern, wenn die Setup-Routine kommentarlos den Dienst quittiert. Das passiert, wenn vorher Realteks Audio-Treiber installiert wurde. Deinstallieren Sie den Treiber im Software-Menü unter „Start" – „Systemsteuerung" – „Software". Wenn das keinen Erfolg bringt, führen Sie die „Setup.exe" im Windows-98-Kompatibilitäts-Modus aus. Rechtsklicken Sie dazu auf die Setup.exe und wählen Sie im Kontextmenü die „Eigenschaften" aus. Klicken Sie auf die Registerkarte „Kompatibilität" und setzen Sie ein Häkchen bei „Kompatibilitätsmodus". Wählen Sie im Menü dann „Windows 98/ Windows Me" aus und bestätigen Sie mit „OK". Sollte es noch nicht funktionieren, zeigen Sie Windows im Geräte-Manager manuell den Pfad zu den neuen Treibern.

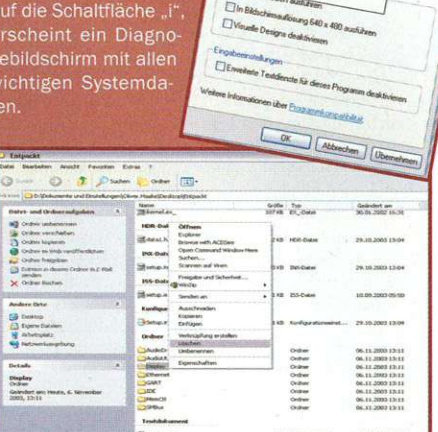
Im Testlabor hängte sich Windows XP übrigens nach Installation der neuen Forceware 3.13 beim Boot-Vorgang auf, wenn wir den Nforce-Treiber 2.45 vorher deinstallierten. Als wir den neuen Treiber über die alte Version drüberspielten, lief alles fehlerfrei. Bei einer Neuinstallation von Windows und Treibern traten keine Probleme auf.

Grafikkarten-Treiber inklusive

Im Treiberpaket 3.13 befindet sich neben den Audio- und Netzwerk-Treibern des Chipsatzes auch der Grafikkarten-Treiber Forceware Graphics Driver 52.16, welcher automatisch mitinstalliert wird und bei vorhandener Nvidia-Karte zum Einsatz kommt. Falls Sie den Detonator-Treiber nicht aufspielen wollen, entpacken Sie erst den Treiber mit einem Tool wie Winrar (www.winrar.de) oder Winzip (www.winzip.com) in ein beliebiges Verzeichnis. Löschen Sie nun das Verzeichnis „Display" aus dem Ordner und starten Sie anschließend die Setup.exe – nun wird der Grafikkarten-Treiber bei der Setup-Routine übergangen.

Tuning mit Forceware-Tool

Das Nvidia System Utility 1.0 müssen Sie zunächst herunterladen (www.pcgames.de, WEBCODE 23NG) und separat installieren. Es ermöglicht Ihnen das Tunen und Übertakten von einigen Nforce2-Mainboards unter Windows. Im Hauptfenster des Tools entdecken Sie verschiedene Übertaktungs- und Tuning-Optionen für Hauptprozessor, Front-side-Bustakt und Speichertakt. Klicken Sie auf die Schaltfläche „i", erscheint ein Diagnosebildschirm mit allen wichtigen Systemdaten.



Netzteil-Lüfter tauschen

Ich würde gerne den Lüfter in meinem etwas älteren Netzteil durch einen leisen Papst-Lüfter ersetzen. Das Problem: Die Kabel vom alten Lüfter sind fest mit einer Platine verlötet (siehe Bild). Kann ich diese Kabel einfach rausreißen? Wo schließe ich dann den dreipoligen Stromstecker des neuen Lüfters an?

MARTIN BÖHMER

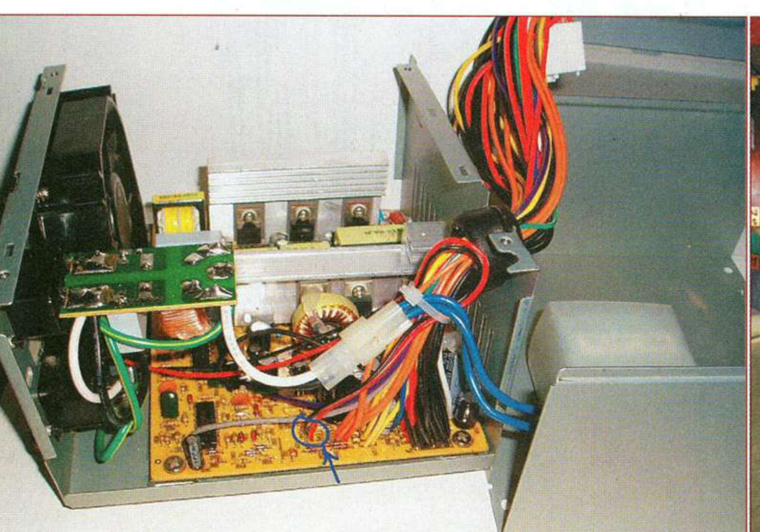
Das Netzteil ist nicht nur eine äußerst sensible, sondern auch eine extrem gefährliche PC-Komponente. Sie haben sicherlich den Gefahrenhinweis auf dem Gehäuse bemerkt: Sie sollten also auf keinen Fall das Netzteil aufschrauben oder gar ein Kabel im Inneren entfernen. Es besteht nicht nur die Gefahr eines Stromschlags, sondern auch dass Sie das Netzteil und andere PC-Komponenten in Ihrem PC zerstören. Davon abgesehen verlieren Sie natürlich die Produkt-Garantie, weshalb alle Arbeiten auf eigenes Risiko durchgeführt werden. Damit Sie nicht den PC oder sich selbst gefährden, lassen Sie den Lüfter besser von einem Techniker austauschen, der Ihnen auf den Umbau auch Garantie geben kann. So sind Sie auch im Schadensfall auf jeden Fall auf der sicheren Seite.

Keine Bewegungs**unschärfe**

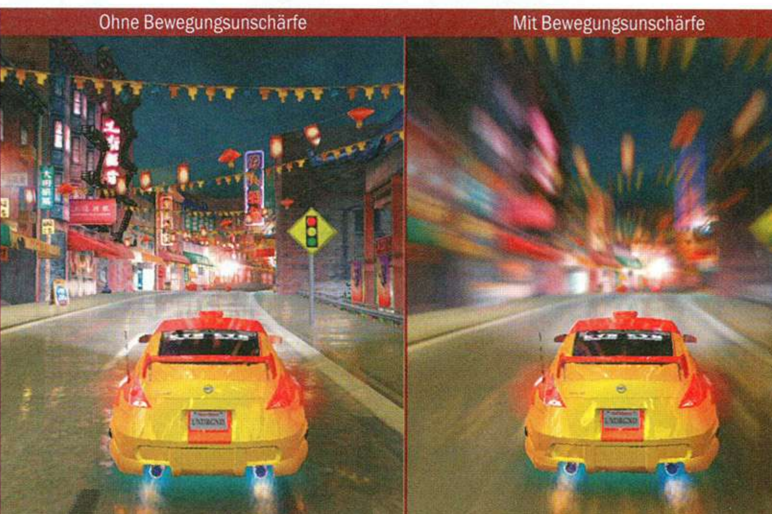
In eurem Tuning-Guide zu Need for Speed: Underground in der vergangenen Ausgabe (PC Games 02/04, Seite 142) schreibt ihr, dass die Effekte „Lichtspuren" und „Bewegungsunschärfe" mit einer DirectX-8-Grafikkarte darstellbar sind. Bei meiner Geforce4 Ti-4200 fehlen diese allerdings. Woran liegt das?

LUKAS SCHINDELEGGER

Die Effekte sind auf Ihrer Grafikkarte darstellbar: Die Menüoptionen „Lichtspuren" und „Bewegungsunschärfe" sind standardmäßig abgeschaltet und nicht auf Anhieb zu finden. Starten Sie **NfS: Underground** und öffnen Sie den Menüpunkt „Anzeige". Anschließend wählen Sie den Punkt „Grafikkarte konfigurieren" aus und können dann im Menü „Anzeige-Einstellungen bearbeiten" die Werte für „Lichtspuren" und „Bewegungsunschärfe" aktivieren.



GEFÄRHLICH! Lassen Sie Umbauten an einem Netzteil ausschließlich von einem Fachmann erledigen – entsprechende Warnungen finden Sie auf jedem Gerät.



SCHARFSICHTIG Um Need for Speed: Underground mit Bewegungsunschärfe spielen zu können, müssen Sie diese Effekte zunächst im Optionsmenü aktivieren.

Need for Speed: Underground

Sie behandeln Ihre Karre wie ein Familienmitglied? Dann ist das Spiel genau das Richtige für Sie. Wir zeigen Ihnen, wie Sie Ihr Baby am besten tiefer legen und zum König der Untergrund-Szene werden.

Allgemeine Tipps

Rundkurs- und Sprint-Rennen

Die technischen Daten belegen: Im ersten Drittel des Spiels gibt es nichts Besseres als den MX-5. Werten Sie ihn mit mehr Leistung auf, die Bodenhaftung ist ohnehin schon überzeugend. Nichtsdestotrotz passt für die eine oder andere Strecke ein alternatives Auto besser. Die Kleinwagen sind leichter und wendiger, die schweren Kutschen bringt dagegen ein Schubser nicht so schnell außer Kontrolle. Je nach Fahrweise und Vorlieben machen Sie das richtige Gefährt für sich aus. Experimentieren Sie, die Unterschiede liegen im Detail.

Drag Race

Hier kommt es lediglich auf die Beschleunigung Ihres Wagens an, die Endgeschwindigkeit spielt auf den kurzen Strecken kaum eine Rolle. Ein paar Anregungen, damit Sie nicht als Schlusslicht über die Ziellinie rollen:

1. Halten Sie den Motor beim Start im optimalen Drehzahlbereich und schalten Sie im richtigen Moment. Dafür brauchen Sie den Drehzahlmesser nicht. Achten Sie stattdessen auf die aufblitzenden Lämpchen und das Motorgeräusch. So behalten Sie die Straße im Auge. Schalten Sie, wenn das Lämpchen auf Grün schaltet.
2. Ein flotter Start ist sehr wichtig. Wenn Sie gut wegkommen, setzen Sie sich vor den schnellsten Wagen und bremsen ihn aus. Gerade in dieser Disziplin bringt es viel, die Gegner abzudrängen.
3. Bleiben Sie auf Tuchfühlung zu den anderen Wagen und nutzen Sie den Windschatten aus. In Verbindung mit dem Nitro-Booster kommen Sie meistens doch noch als Erster an.
4. In den frühen Rennen kommt Ihnen auf dem quer gestreiften Mittelstreifen niemand in die Quere. Teilweise sind zudem die Seitenstreifen befahrbar.
5. Wenn sich Sprungschanzen auf der Bahn befinden, sollten Sie diese auch benutzen. Ein Sprung bringt Sie meist sicher über ein Hindernis (etwa Zug oder Straßenbahn).
6. Der Stadtverkehr ist immer gleich. Merken Sie sich, an welchen Stellen Ihnen Autos in die Quere kommen. In Zukunft wissen Sie Bescheid und gehen der Gefahr aus dem Wege.

Driftrennen

1. Zum Driften schnappen Sie sich eine große Karre mit weniger gutem Handling. Beispiel: der Nissan 240SX – die reinste Heckschleuder, die sich allein schon per Gaspedal um die Kurven zirkeln lässt.
2. Aber auch mit Kleinwagen wie dem Peugeot 206 bekommen Sie viele Punkte. Den Knirps überreden Sie mit einem beherzten Betätigen der Handbremse zur Querstellung. Sie werden damit nicht ewig driften, dafür haben Sie den Wagen aber immer unter Kontrolle und schrammen nicht allzu leicht an die Begrenzung.
3. Selbst für eher unspektakuläre Einlagen sahnen Sie richtig ab, wenn der Multiplikator entsprechend hoch ist. Erst im späteren Verlauf bekommen Sie noch interessantere Kurvenwunder wie den S2000.

Punkte sammeln

1. Je höher die Geschwindigkeit, desto flotter füllt sich Ihr Punkte-Konto. Nach einem langen Drift bringen Sie Ihren Wagen wieder auf Touren, bevor Sie sich erneut in die Schräglage begeben.
2. Je näher Sie an der Bande vorbeirauschen, desto mehr Punkte werden Ihnen gutgeschrieben. Orientieren Sie sich an den Randmarkierungen. Wenn Sie diese berühren oder überfahren, gibt's massig Punkte.
3. Je länger der Drift, desto schneller klettert die Punktezahl. Verbinden Sie daher die Slides. Nachdem Sie durch eine Kurve gedriftet sind, leiten Sie gleich die nächste Rutschpartie ein. Vorteil: Die Drift-Anzeige wird nicht zurück auf null gesetzt und die folgenden Manöver werden besser belohnt.
4. Ecken Sie nicht an, das setzt den Multiplikator zurück und Sie verlieren auf einen Schlag die Punkte für die laufende Aktion. Wenn Sie die Kontrolle über den Wagen verlieren, steigen Sie voll in die Eisen und brechen den Drift ab.

Auf den Stil kommt es an!

Für besondere Manöver erhalten Sie Style-Punkte. Hier die Liste der Belohnungen:

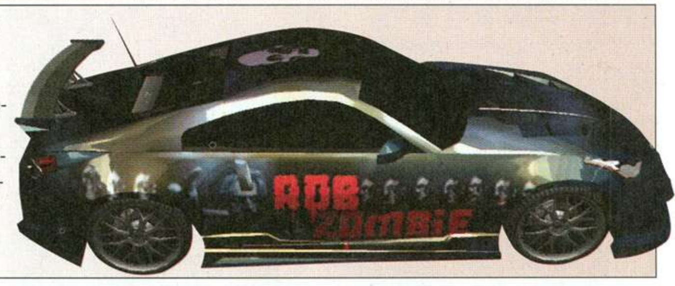
1. **Abkürzungen:** Wenn Sie durch einen Schleichweg heizen, erhalten Sie **100 Style-Punkte**. Jede Abkürzung wird nur einmal pro Rennen honoriert.
2. **Knapp vorbei:** Immer wenn Sie haarscharf an einem Zivilfahrzeug vorbeibrettern, werden Sie mit **100 Style-Punkten** belohnt. Jede Belohnung erhöht den Multiplikator um 1. Der maximale Faktor beträgt 5. Nach einem Unfall wird er wieder auf null zurückgesetzt.
3. **Powerslides** werden je nach Länge prämiert.
4. Hängen Sie sich in den **Windschatten** der Kollegen. Je länger Sie Ihrem Widersacher dicht auf der Pelle bleiben, desto mehr Style-Punkte werden Ihnen gutgeschrieben.
5. **Sauberer Abschnitt:** Für jeden Streckenabschnitt, den Sie ohne Anecken meistern, erhalten Sie **50 Style-Punkte**.
6. **Führungsrunde:** Jede Runde, die Sie als Spitzenreiter beenden, bringt **100 Style-Punkte**.
7. **Sieger-Bonus:** Als Champion erhalten Sie **500 Style-Punkte**.
8. **Saubere Runde:** Eine Runde ohne Ecken und Kanten bringt Ihnen **200 Punkte**.
9. **Sauberes Rennen:** Für einen makellosen Wettkampf erhalten Sie **500 Punkte**.
10. **Verkehrsunfälle:** Pro Karambolage werden Ihnen bis zu **50 Style-Punkte abgezogen**.

Für Style-Punkte erhalten Sie meist Vinyls, mit denen Sie Ihren Wagen verzieren können. Außer der verbesserten Optik bringen die Dinger nichts. Das erste Vinyl erhalten Sie bei **5.000 Punkten**, weitere Vinyls erhalten Sie nach je **16.500 Style-Punkten.**

Bonus-Autos:
Für eine bestimmte Anzahl von Style-Punkten erhalten Sie Bonus-Autos. Diese Wagen können nur im Quick-Race-Modus verwendet werden. Außerdem sind sie für die Online-Ranglisten-Rennen gesperrt. Hier die Auto-Liste:

Erreichte Style-Punkte:	Belohnung:
50.000	Vortex (Honda Integra Type R)
200.000	Nismo Sentra (Nissan Sentra SE-R Spec V)
500.000	Petey Pablo Car (Mitsubishi Eclipse)
650.000	Mystikal Car (Toyota Celica)
1.000.000	Rob-Zombie-Wagen (Nissan 350Z)
1.500.000	Lost-Prophets-Auto (Nissan Skyline GT-R)
2.000.000	Samanthas Honda Civic
2.250.000	TJs Honda Civic
2.500.000	Melissas Nissan 350Z
3.000.000	Eddies Nissan Skyline GT-R

Mehr als drei Millionen Style-Punkte werden nicht vergeben. Um diese möglichst schnell zu erreichen, spielen Sie so lange, bis Sie einen Wagen mit einem Ruf von mindestens vier Sternen freigeschaltet haben. Diesen setzen Sie im Quick-Race-Modus ein und bestreiten Drift-Rennen über zehn Runden. Mit ein wenig Übung ist es kein Problem, pro Rennen ungefähr 200.000 Style-Punkte einzuheimsen. Nach circa 15 Rennen haben Sie Ihr Punkte-Konto bis zum Anschlag gefüllt.



LEICHENWAGEN Rob Zombies Privat-Geschoss sieht gut aus und ist pfeilschnell. Jedoch können Sie die Bonuswagen weder tunen noch in den Ranglisten-Rennen einsetzen. Schön sind sie trotzdem.

NfS-Fahrschule

Wann lohnt sich eine Abkürzung?

Nicht immer sind Sie schneller, wenn Sie auf Teufel komm raus jede so genannte Abkürzung nehmen. Zwar bekommen Sie ein paar Style-Punkte gutgeschrieben, aber schließlich wollen Sie das Rennen doch gewinnen, oder? Beachten Sie daher Folgendes:

1. Teilweise blockieren Hindernisse den Weg, der Untergrund ist schlecht zu befahren oder die Abkürzung entpuppt sich als Umweg. Auch der Winkel zur Strecke spielt eine Rolle. Sehr ärgerlich ist es, wenn Sie bremsen müssen, um die Einfahrt nicht zu verpassen, oder Sie bei Ihrer Rückkehr auf die Strecke direkt gegen die Wand fahren.
2. Wichtig ist die Richtung, in die Sie fahren. Probieren Sie markante Stellen erneut aus, wenn Sie auf einer Strecke „rückwärts" unterwegs sind.
3. Nicht alle Schleichwege sind auf der eingeblendeten Karte eingezeichnet. Beobachten Sie Ihre Gegner, so erschließen sich Ihnen neue Möglichkeiten. Oder werfen Sie einen Blick auf unsere Streckenkarte.

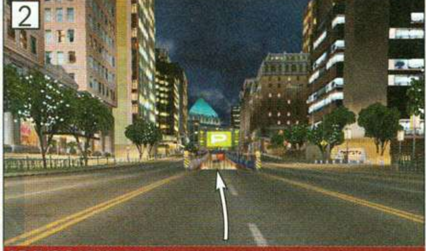
Übersicht behalten

Gerade bei noch unbekannten Kursen ist es schwierig, die nächste Einfahrt rechtzeitig zu

N



KURVE SCHNEIDEN Diese Abkürzung spart aus beiden Richtungen Zeit. Sie sparen sich einen Schlenker und fahren quasi geradeaus.



AB INS PARKHAUS Der Weg durch das Parkhaus ist der schnellste, so lange Sie gut zielen und nicht an den Mauern entlangschrammen.



WO LANG? Die Strecken geben sich von der Länge her nichts. Fahren Sie die Route, die von Ihrer Ausgangsposition direkter ist.



SEITENSTRASSE Die engere Gasse wird als Abkürzung gewertet, überrascht aber oft mit Verkehr aus den Seitenstraßen.



ROHBAU Nehmen Sie hier den rechten Weg. Die linke Spur zählt zwar auch als Abkürzung, sorgt aber für Blechschäden.



DEN WIMPELN NACH Jede Sekunde zählt! Deswegen schlagen Sie hier den etwas kürzeren Weg ein.



LINKS ODER RECHTS? Die Abkürzung 5 aus der anderen Richtung: Nehmen Sie die rechte Spur, um hier Zeit zu sparen.



OBEN ODER UNTEN? Die linke Spur erspart Ihnen die Pfeiler der Unterführung, hat aber Gegenverkehr.



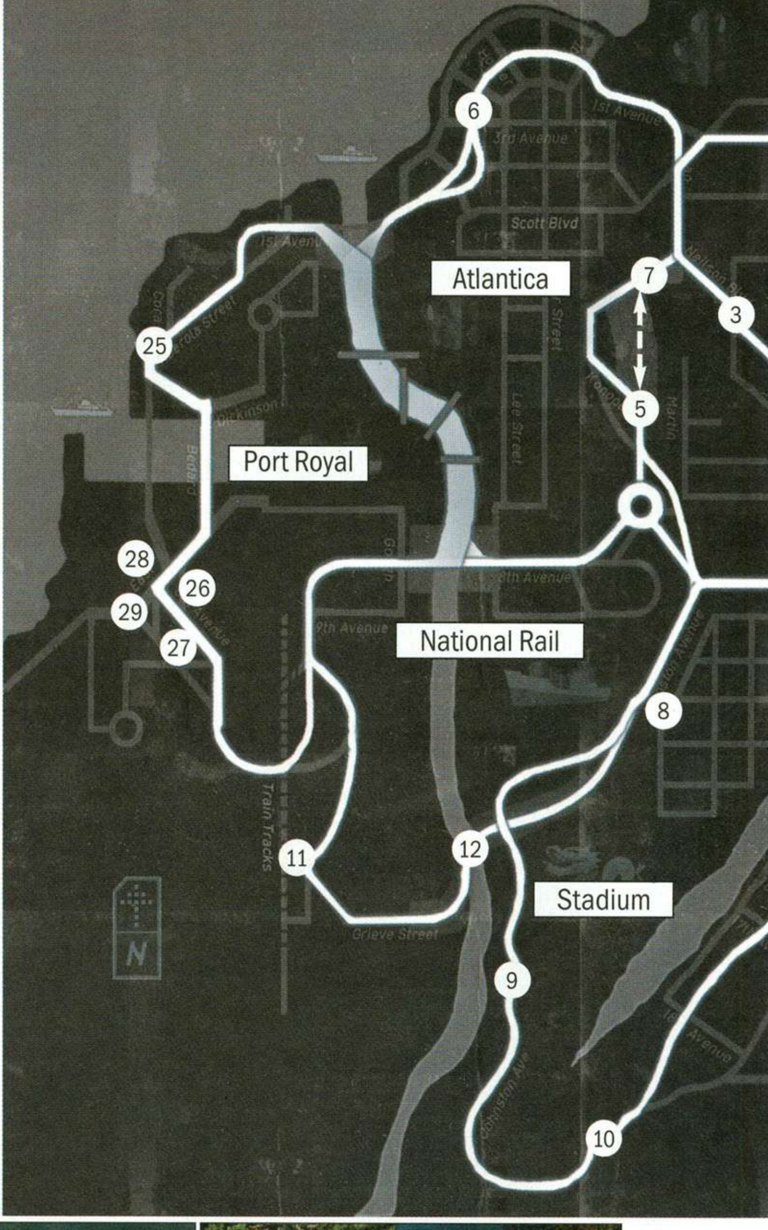
UNTERFÜHRUNG Wer bei Punkt 8 rechts gefahren ist, kann in gerader Linie durch die Pfeiler rauschen.



PFEILERWAHN Pfeifen Sie auf den Straßenverlauf und fahren Sie geradeaus zwischen den Pfeilern durch.



UNDERGROUND Brettern Sie einfach durch die Tür - Sie landen in der U-Bahn. Fahren Sie auf den Schienen!





TUNNELCHAOS In diesem Tunnel brauchen Sie Mut und Zielvermögen. Die Kurven umgehen Sie, indem Sie zwischen den Pfeilern durch geradeaus fahren.



DURCHBRUCH Rasen Sie auf den roten Torbogen zu und durchbrechen Sie die Zäune. Diese Abkürzung spart Zeit, wenn man sie unfallfrei fährt.



GROBER UNFUG Auch wenn diese Strecke als Abkürzung gewertet wird, kostet sie jede Menge Zeit. Fahren Sie hier höchstens der Style-Punkte wegen durch.



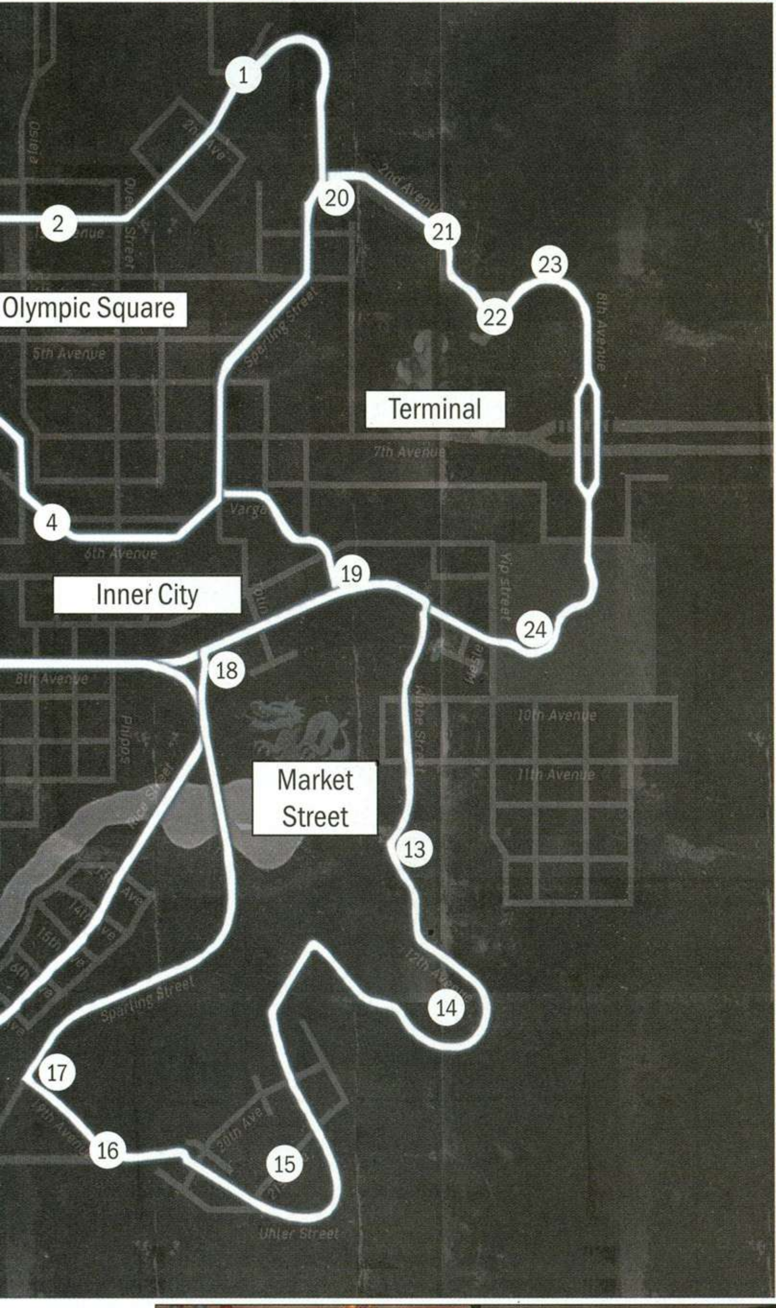
KEIN GEWINN Die „Abkürzung" durch den Park ist kaum anstoßfrei zu fahren und kostet daher unnötig Zeit. Die 100 Style-Punkte könnten den Sieg kosten.



ABLÄNGUNG Wer den Weg durch das City Plaza nimmt, muss feststellen, dass die Konkurrenz auf der Straße schneller ist, bekommt aber Style-Punkte.



BEIM CHINESEN Die Einfahrt zu dieser Abkürzung ist schwer zu erkennen, bringt aber einige Hundertstel gegenüber der normalen Streckenführung.





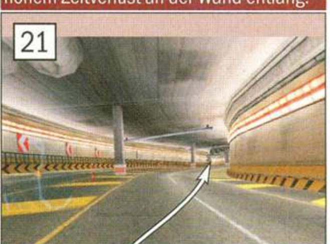
VOLLTANKEN Kürzen Sie durch die Tankstelle die Kurve ab. Auch wenn es eine Abkürzung ist, wird sie nicht gewertet.



BREMSKLOTZ Wer hier das Gaspedal durchs Bodenblech drückt, schrammt mit hohem Zeitverlust an der Wand entlang.



SCHARF RECHTS Auch in dieser Kurve bleibt bei Vollgas Ihr Lack an der Wand und Ihre Rundenzeit auf der Strecke.



MITTENDURCH Wenn der Verkehr es zulässt, kürzen Sie durch die Pfeiler auf gerader Linie den Weg durch den Tunnel ab.



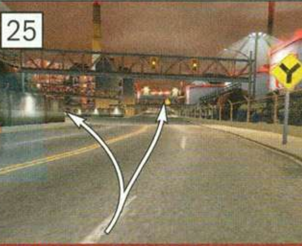
KRATZ DIE KURVE Auf der Innenseite lässt sich die weite Kurve abkürzen, auch wenn es keine Style-Punkte gibt.



UMWEG Der eingezeichnete Weg macht nur Sinn, um Gegnern oder dem Verkehr auszuweichen. Die Strecke ist länger.



SPRUNG Der Ausflug über die Parkbrücke gilt als Abkürzung, endet aber in den meisten Fällen in einem Unfall.

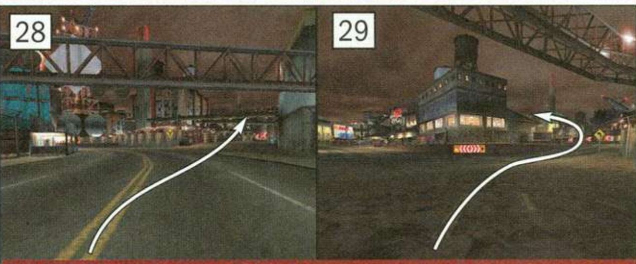


VERWIRREND Wer hier links fährt, muss auf die Punkte 26 und 27 achten. Der rechte Weg führt zu 28 und 29.

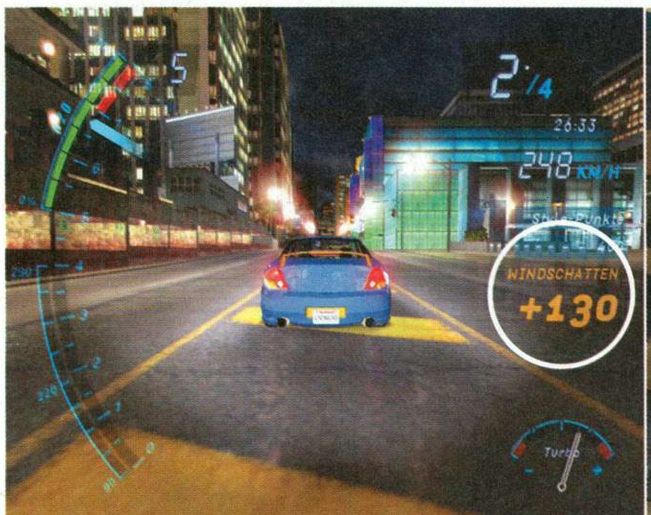
N



LINKE TOUR Wer bei der Abzweigung 25 den linken Pfad eingeschlagen hat, muss sich auch nach der Brücke links halten (26). Anschließend geht's geradeaus durch die Pforten der Lagerhalle (27) und leicht links zurück auf die Straße.



DER RECHTE WEG Nachdem Sie die Absperrungen auf der Brücke durchbrochen haben, halten Sie sich weiter rechts (28). An der folgenden Abzweigung steuern Sie erneut nach rechts (29). Mit etwas Übung geht das alles mit Vollgas.



STYLE UND SPEED Nicht nur in Drag-Rennen lohnt es sich, den Windschatten der Gegner zu nutzen. Neben mehr Tempo werden Sie auch mit Style-Punkten belohnt.



BLINDFLUG Die Sprungkamera sieht cool aus, lenkt aber vom Renngeschehen ab. Schalten Sie die Kamera ab, wenn Sie sich an den Sprüngen satt gesehen haben.

treffen oder eine scharfe Kurve ideal zu nehmen. Lassen Sie einen Gegner voranfahren, so haben Sie eine Orientierungshilfe. Ab und zu hilft auch ein kurzer Blick auf die Radar-Karte. Haben Sie Schwierigkeiten, den Gegenverkehr zu erkennen, deaktivieren Sie Spiegelungen und Unschärfe in den Grafikoptionen. Sobald Sie eine Strecke freigeschaltet haben, fahren Sie diese so lange im Quick-Race-Modus, bis Sie alle Kurven und Abkürzungen im Schlaf fahren könnten. Schalten Sie die Sprungkamera auf jeden Fall aus. Ohne die Kamerawechsel fällt es leichter, in der Flugphase die Übersicht zu behalten und die Landung abzuschätzen.

Gegner abdrängen

Fair ist für Schattenparker: Schubsen Sie Ihre Opponenten in die Leitplanken, in den Gegenverkehr oder setzen Sie sich ihnen vor die Nase. Die Computerfahrer kommen zudem überhaupt nicht mehr zurecht, wenn sie von Ihnen außerplanmäßig in eine Gasse gezwungen werden.

Turbostart

Was bei den Drag-Rennen das A und O ist, funktioniert auch in anderen Wettbewerben. Starten Sie mit der Tachonadel im idealen Drehzahlbereich, so sehen Ihre Kontrahenten von Ihnen nur die Rücklichter. Gut funktioniert das natürlich mit einem Analogstick, mit Tastatur ist es ungleich schwieriger.

Mäßige Gangart

Verausgaben Sie sich nicht unnötig bei langen Rennen. Die ersten Runden sind nicht so wichtig. Sausen Sie im Schneckentempo über den Asphalt, tun es Ihnen die anderen gleich. Erst zum Schluss haben die Burschen einen Bleifuß. Lassen Sie sich nicht zu weit zurückfallen. Als Letzter benötigen Sie freilich ein bis zwei Runden, um an die Spitze zu kommen.

Mit weniger Risiko sicher ins Ziel

Wenn Sie in Führung liegen, müssen Sie nicht auf Biegen und Brechen Abkürzungen benutzen oder sich mit dem Straßenverkehr anlegen. Ist das Polster zu den Verfolgern dick genug, fahren Sie den Sieg sicher heim und gehen allen riskanten Manövern aus dem Weg. Schließlich macht es keinen Unterschied, ob Sie mit 15 oder 20 Sekunden Vorsprung gewinnen.

Tuning-Tipp

Im Laufe des Spiels schiebt Ihnen die Untergrund-Szene diverse Upgrades zu. Bauen Sie die Teile sofort ein. In den folgenden Rennen werden die neuen Leistungsmerkmale vorausgesetzt. Ohne ein entsprechendes Upgrade haben Sie hier kaum eine Chance. Die Wahl des Herstellers der Tuning-Teile hat keinen Einfluss auf das Spiel.

Extra-Schub gefällig?

Heben Sie sich die spritzigen Teile für den richtigen Moment auf. Benutzen Sie die Nitros, um nach einem Unfall wieder auf Touren zu kommen oder den Endspurt einzuleiten. Halten Sie die Taste nicht gedrückt, sondern tippen Sie sie in kurzen Abständen an. So sparen Sie sich wichtigen Schub und haben denselben Effekt wie „Dauerdrücker".

Erste Hilfe

Obwohl es Spaß macht, dabei zuzusehen, wie Ihr Wagen nach einem Unfall durch die Luft wirbelt: Sparen Sie sich wichtige Sekunden, indem Sie sich nach einer Karambolage sofort auf die Straße zurücksetzen lassen.

ANSGAR STEIDLE, FLORIAN WEIDHASE, RALPH WOLLNER

Die Magazine

Für besondere Leistungen dürfen Sie Ihren Wagen auf dem Titelblatt diverser Magazine bestaunen. Hier die Liste des NfS-Heft-Arsenals:

Magazin:	Erbrachte Leistung:
1. Modified Mag	10. Platz der Rundkurs-Rangliste
2. Sport Compact Car	9. Platz der Sprint-Rangliste
3. Chrom & Flammen	10. Platz der Drift-Rangliste
4. Turbo & High-Tech Performance	7. Platz der Drag-Rangliste
5. Import Tuner	8. Platz der Drift-Rangliste
6. Import Racer	8. Platz der Rundkurs-Rangliste
7. Super Street	6. Platz der Rundkurs-Rangliste
8. Sport Compact Car	6. Platz der Sprint-Rangliste
9. Import Tuner	4. Platz der Drift-Rangliste
10. Hot4s	Gewinnen Sie alle Turniere!
11. Stuff	Werden Sie der beste Fahrer der Stadt!
12. Autopress	Alle Level-1-Leistungsupgrades
13. Super Street	Alle Level-2-Leistungsupgrades
14. Maxi Tuning	Alle Level-3-Leistungsupgrades
15. Option Auto	Erstellen Sie einen Wagen mit einem Stern!
16. Elaborare	Alle optischen Level-1-Upgrades
17. Maxi Tuning	Alle optischen Level-2-Upgrades
18. Hot4s	Alle optischen Level-3-Upgrades
19. DUB	Alle optischen Unique-Upgrades sowie neun optische Level-3-Upgrades
20. Turbo & High-Tech Performance	Rekord auf der Drag-Strecke
21. Import Racer	Rundenrekord auf dem Rundkurs
22. Import Tuner	Rekord auf der Driftstrecke
23. Sport Compact Car	Streckenrekord auf der Sprintstrecke
24. Import Tuner	500 Online-Punkte
25. Hot4s	1.000 Online-Punkte
26. Elaborare	2.500 Online-Punkte
27. Import Tuner	5.000 Online-Punkte

Vietcong: Fist Alpha

Willkommen in der grünen Hölle! Fist Alpha spielt vor der Handlung des Hauptprogramms. Ihre Aufgabe: Errichten Sie das Nui-Pek-Lager mitten im feindlichen Gebiet. Wir zeigen Ihnen, wie Sie am besten auf den Busch klopfen.

Allgemeine Tipps

Im Team geht's leichter!

Versuchen Sie nicht die Missionen auf eigene Faust zu absolvieren. Wenn Sie in einen Hinterhalt laufen, haben Sie keine Überlebenschance. Lassen Sie Ihren Scout immer vorauslaufen, ihm bleibt keine Falle verborgen. Bei hohem Gegneraufkommen ziehen Sie sich zurück und beharken die Feinde aus der Distanz, während Hornster mit seinem MG alles gibt. Bei schweren Verwundungen gehen Sie in Deckung und rufen Medizinmann Crocker herbei.Prägen Sie sich die Belegung des Ziffernblocks genau ein:

1. Scout (Nguyen oder Nhut)
2. Crocker (Arzt)
3. Bronson (Sprengstoffexperte)
4. Defort (Funker)
5. Hornster (MG-Schütze)

Wie verhalte ich mich im Dschungel?

Im Dickicht sind die Vietcong (VCs) nur mit Glück auszumachen. Um Geräusche zu vermeiden, bewegen Sie sich möglichst langsam. Bei Feindkontakt gehen Sie sofort in die Hokke. Achten Sie auf Mündungsfeuer. Zielen Sie knapp darüber und überraschen Sie den Ärmsten mit einem präzisen Schuss. Achten Sie darauf, dass Ihre Truppe stets beisammen bleibt. Wenn Sie das Team anführen, behalten Sie stets den Boden vor Ihren Füßen im Auge, um nicht in eine Falle zu tappen.

Lassen Sie die Gegner über die Klinge springen

Benutzen Sie Ihr Messer, so oft es geht. Immer wenn Sie eine Wache erspähen, die Ihnen den Rücken zuwendet, pirschen Sie sich heran und entfernen den Kerl leise aus dem Spiel.

Komplettlösung

Mission 1: Routine-Patrouille

1. Folgen Sie Ihrem Scout den Fluss hinab. Im Gewässer gibt es eine Sprengfalle auf der linken Seite. Im Grünzeug vor der Absturzstelle befindet sich eine weitere Falle. Der Pilot lungert in der Botanik rechts vom Flugzeugwrack herum. Nachdem sich der Kerl bei Ihnen ausgeheult hat, schließt er sich Ihrem Haufen an.
2. Lassen Sie sich vom Scout in Richtung Landezone führen. Nach einem kurzen Fußmarsch werden Sie aus Richtung der Felsen zu Ihrer Rechten beschossen. Befehlen Sie Ihren Jungs, die Stellung zu halten, während Sie sich nach rechts in die Höhle begeben. Der zweite Felsengang führt Sie direkt zum MG-Nest der VC. Machen Sie mit den Typen kurzen Prozess und kehren Sie zu Ihren Männern zurück.
3. Wandern Sie unter der zerstörten VC-Stellung durch und betreten Sie den Landeplatz. Kurz nachdem Sie die Rauchgranate gezündet haben, werden Sie von einer ganzen VC-Horde attackiert. Schlagen Sie die Feinde zurück und vernichten Sie das VC-Lager in der Nähe der Rauchgranate. Jetzt flitzen Sie zum Helikopter und flüchten aus dem Level.

Mission 2: Operation Golden Gift

1. Den Dorfältesten finden Sie mitten im Kaff vor einer Hütte. Nach dem Dialog greifen Truppen aus Südwesten an. Nach der ersten Angriffswelle ziehen Sie sich in eine Hütte zurück und machen Meldung. Nach dem Gespräch wird die Stellung erneut von Südwesten her attackiert.
2. Sobald alle Einheiten abgewehrt sind, lassen Sie sich von Lim in Richtung VC-Lager führen. Unterwegs werden Sie von ein paar Vietcong attackiert. Folgen Sie Lim, bis Sie an die beschriebene Brücke kommen. Erledigen Sie die Feinde auf Ihrer Seite des Canyons.
3. Passieren Sie die Schlucht und rüsten Sie sich aus, bevor Sie Bronson den Befehl für die Sprengung geben. Lim führt Sie durch den Urwald direkt in den nächsten Hinterhalt. Stapfen Sie den Pfad rechts vom Felsen nach oben und geben Sie den Befehl zum Angriff. Da die Umgebung vor VCs nur so wimmelt, werfen Sie Granaten auf Verdacht ins Terrain. Der Rest wird gemeinsam überrannt. Nach getaner Arbeit lassen Sie sich von Lim zur Landezone führen.

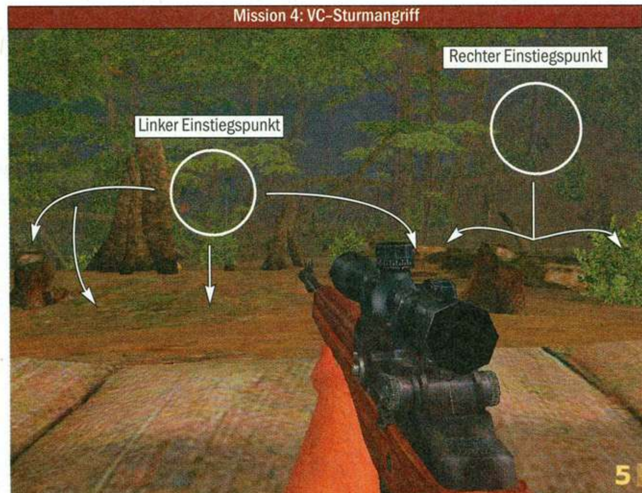
Mission 3: Pandora's Box

1. Setzen Sie beim Rundflug über die Tempelanlage das Bord-MG gegen die Bodentruppen ein. Schauen Sie auf Ihre Karte und folgen Sie den Einzeichnungen. Unterwegs greifen einige Streckenposten an. Schlagen Sie sich zum Haupteingang durch und bringen Sie einen C4-Sprengsatz an. Jetzt geben Sie den Befehl zum Rückzug und warten, bis die Bombe hochgeht. Geben Sie den Sturmbefehl, pfeffern Sie ein paar Granaten über die Mauer und betreten Sie die Tempelanlage als Letzter.
2. Nachdem Sie den Vorhof in Ihre Gewalt gebracht haben, kümmern Sie sich um den Scharfschützen im Turm des nächsten Platzes. Der Eingang zur unterirdischen Fabrik befindet sich in der südöstlichen Ecke. Schalten Sie Ihre Lampe ein (L-Taste) und steigen Sie die Treppen hinab. Lassen Sie Ihren Jungs den Vortritt und warten Sie ab, bis sie alle VCs erledigt haben.
3. Das kleine Labyrinth ist schnell erforscht. Im Speisekabuff liegen interessante Geheimdokumente auf dem Tisch. Geben Sie Bronson den Sprengbefehl und kehren Sie zu Ihren Leuten zurück. Die Helikopter holen Sie ab, sobald Sie sich beim Hauptquartier gemeldet haben.

Mission 4: Nachtwache

Der VC-Sturmangriff

Folgen Sie Nguyen zum Bunker des Captains. Voll gepfropft mit Anweisungen watscheln Sie mit Nguyen los, um Hornster von der Wache abzulösen. Am Wachbunker angekommen, verschaffen Sie sich einen Überblick über das Arsenal. Im linken Teil des Bunkers befinden sich ein Präzisionsgewehr, ein MG, ein Mörser und ein paar Granaten. Um den anstehenden Großangriff zu überstehen, müssen Sie die richtige Waffe zum passenden Zeitpunkt parat haben und folgende Dinge beachten:
1. Wo verstecken sich die Gegner?
Es gibt zwei Bildschirmpunkte, durch die die Gegnerscharen ins Spiel kommen. Die genaue Lage entnehmen Sie dem Screenshot. Überlassen Sie die rechte Seite Ihrem Kollegen und kümmern Sie sich mit dem Präzisionsgewehr um den Angriff auf der linken Bildschirmhälfte.
2. Der Feind kommt näher
Es ist unmöglich, die Feindeshorden daran zu hindern, das Dickicht zu verlassen. Sobald dies geschieht, wechseln Sie zum Mörser. Setzen Sie die wenige Munition nur ein, wenn sich mehrere Feinde hinter einem Baumstamm verschanzt haben.
3. Nahkampf
Wenn die Gegner über die liegenden Baumstämme klettern, ist es Zeit, das MG in Stellung zu bringen. Ersticken Sie den Angriff mit einem Kugelhagel. Achten Sie darauf, dass



VOLLE DECKUNG Wenn Nguyen Alarm schlägt, unterstützen Sie ihn im Kampf gegen die Truppen auf der rechten Bildschirmhälfte.



HECKENSCHÜTZE Begeben Sie sich nicht zu nahe an den See. Die Scharfschützen auf der anderen Seite zielen sehr genau. Schlagen Sie sich rechts durch den Busch.



kein Vietcong Ihnen zu nahe kommt, die Kerle sind sichere Handgranatenwerfer.

4. Der Notfall

Immer wieder schaffen es einzelne Plagegeister, neben oder sogar hinter Ihren Bunker zu gelangen. In solchen Fällen verlassen Sie augenblicklich den Bunker und erledigen die Ausreißer im Nahkampf mit Ihrer Lieblingswaffe. Beim Kampf im freien Terrain dürfen Sie sich nicht zu weit vom Bunker entfernen, sonst gibt's Ärger mit dem Vorgesetzten. Solange Sie immer in Bewegung bleiben, krümmen die VCs Ihnen kaum ein Haar und scheren sich mehr um den Bunker. Sind alle Angreifer abgewehrt, kehren Sie in die Deckung zurück.

5. Nachladen und Verarzten

Um sich zu heilen, verlassen Sie zwischen den Angriffswellen den Bunker. Hier haben Sie genug Zeit, um die Medikamente einzunehmen. Wenn Sie im Bunker nachladen, knien Sie sich vorsichtshalber hin.

6. Auf Nguyen achten

Der eigentliche Scout ist ein guter Schütze und Ratgeber. Sobald er Probleme bekommt, macht er sich bemerkbar. Nehmen Sie seine Hilferufe ernst und unterstützen Sie ihn im Kampf gegen die Angreifer von rechts, bis die Gefahr gebannt ist.

7. Der Rückzug naht

Nach schier unendlicher Zeit meldet sich der General und kündigt Ihren Rückzug an. Sobald Sie das Heulen von Artilleriegeschossen hören, dürfen Sie den Bunker nicht mehr verlassen. Bei den ersten Einschlägen an der Front jagen Sie zurück und schlüpfen durch die Lücke im Stacheldraht ins Lager.

Der Weg ins Dickicht

Lassen Sie sich von Crocker verarzten und folgen Sie Bronson zum Minenfeld. Im Zielmodus haben Sie das ideale Tempo, um dem Sprengstoffexperten dicht auf den Fersen zu bleiben. Verlassen Sie die explosive Gegend, indem Sie unter dem Zaun durchkriechen. Auf der nächsten Lichtung stoppen Sie und spähen durch die Büsche. Hinter einer der Wicken versteckt sich ein VC. Überraschen Sie den Kerl mit einer Salve durchs Buschwerk und entschärfen Sie die Falle vor seinem Leichnam.

Die Schlacht am See

1. Sobald Sie beim See angelangt sind, gehen Sie in Deckung. Im östlichen Waldstück treiben sich mehrere Feinde herum. Die Lage der VC-Truppen entnehmen Sie bitte dem Screenshot. Stürmen Sie nicht drauflos, sondern erledigen Sie die VCs aus der Distanz. Bronson geht in den Nahkampf. Bleiben Sie nicht beim See, denn bei der gegenüberliegenden Mörserstellung treiben sich mehrere Scharfschützen herum.

2. Sobald der östliche Abschnitt gesichert ist, rüsten Sie sich bei den Gefallenen aus und heilen sich. Schleichen Sie voran, bis Sie zu zwei Baumstämmen kommen, die über den Bach führen. Ist das Gebiet um die Mörserstellungen in Ihrer Hand, bringen Sie C4-Bomben an den drei Granatwerfern an.

3. Bevor Sie den Rückweg antreten, erledigen Sie noch die letzten Truppen, die sich nördlich von Ihnen herumtreiben. Benutzen Sie bei Ihrer Heimkehr nicht den Weg durch das Minengebiet, sondern folgen Sie dem Pfeil auf dem Screenshot. Die Basis liegt hinter den zerstörten Bunkern.

Mission 5: Fist Alpha

Der General gibt den Auftrag, eine feindliche Artilleriestellung zu vernichten. Das Zielgebiet liegt im tiefsten Dickicht und wimmelt nur so vor Gegnern. Bevor Sie sich ins Abenteuer stürzen, besuchen Sie den Schießstand. Wählen Sie die S&W 39 mit Schalldämpfer und eine Sten II s.

Der Weg durch den Urwald

1. Lassen Sie das Team von Nhut anführen und bleiben Sie ihm dicht auf den Fersen. Beim ersten Feindkontakt handelt es sich um einen massiven VC-Hinterhalt. Ihre Truppe wird von zwei Seiten in die Mangel genommen. Erledigen Sie zuerst die Kerle, die Nhut ins Visier genommen haben. Geben Sie den Befehl zum Angriff und stellen Sie das gesamte Gebiet auf den Kopf.

2. Ist der Angriff abgewehrt, rüsten Sie sich aus und lassen sich von Nhut weiterführen. Im nächsten Dschungelabschnitt sind nur wenige Feinde unterwegs. Wenn Nhut Sie nicht mehr weiterführen will, übernehmen Sie die Spitze. Nach wenigen Metern wird eine Zwischensequenz abgespielt.

Der Kommando-Bunker

1. In diesem Abschnitt dürfen Sie keinen Lärm machen. Benutzen Sie deshalb die Pistole mit Schalldämpfer. Nhut führt die Truppe in Richtung VC-Lager. Sobald er sich kniet und Ihnen mitteilt, dass sich Feinde in der Nähe befinden, klettern Sie auf den Felsen zu Ihrer Linken. Von oben nehmen Sie die Jungs beim Geschütz ins Visier. Gehen Sie zurück und geben Sie Nhut den Befehl zum Aufbruch.

2. Nach einem kurzen Marsch teilt Nhut Ihnen mit, dass sich in der Nähe ein Tunneleingang befindet. Lassen Sie Ihre Leute zurück und schleichen Sie zum Stollen. Tasten Sie sich die Gänge entlang, bis Sie einen Durchgang zu Ihrer Linken bemerken. Die einsame Wache bringen Sie mit dem Messer um die Ecke. Jetzt schleudern Sie eine Granate in den Eingang zum Funkraum und kehren zurück zum Team.

Die Artilleriegeschütze

Rechts vom Tunneleingang befindet sich die erste Kanone. Während sich Ihr Team mit den Vietcong herumschlägt, stellen Sie sich hinter das Geschütz und geben Bronson den Sprengbefehl. Jetzt schleicht Ihre Bande zur nächsten Artillerieeinheit. Mithilfe der Karte finden Sie das Teil im Handumdrehen. Erledigen Sie die VC-Belegschaft und lassen Sie Bronson das Ding in die Luft jagen. Fordern Sie Nhut auf, die Truppe zum VC-Hauptquartier zu bringen. Unterwegs treffen Sie auf geringen Widerstand, den Sie Hornster überlassen.

Stellung beziehen

1. Hier trennen sich die Wege. Bewegen Sie sich gemeinsam mit Crocker und Bronson Richtung Nord-Nord-Ost und laufen Sie die Serpentinen nach unten. Den Späher überraschen Sie mit einem gezielten Schuss. Folgen Sie den gestrichelten Linien auf der Karte.

2. Zuerst bringen Sie Crocker zu seiner Position. Den einsamen MG-Schützen kitzeln Sie mit dem Messer. Westlich von Crockers Stellung führt eine Hängebrücke über die Schlucht direkt zu einem Flugabwehrgeschütz. Die Waffe wird von drei Soldaten bewacht, die Sie mit dem Messer ausschalten.

3. Nachdem Hornster in Stellung gegangen ist, wandern Sie ein Stück weiter nördlich den Felsenpfad hinab. Lassen Sie den armen Tropf auf dem Waldweg über die Klinge springen und kraxeln Sie den gegenüberliegenden Felsen hinauf. Zu Ihrer Linken versteckt sich der letzte MG-Schütze. Bringen Sie ihn leise zur Strecke und laufen Sie zur Landezone. Defort finden Sie auf der anderen Seite der Lichtung.

Das VC-Hauptquartier

Jetzt müssen Sie „nur noch" das Lager vernichten und die Laufbahn des VC-Kommandanten beenden. Auf dem Screenshot sehen Sie den Lageplan des Quartiers, auf dem wir alle Details für Sie eingetragen haben. Profi-Spieler erledigen die Aufgaben, ohne bemerkt zu werden. Hier ein Beispiel für eine erfolgreiche Schleichattacke – die entsprechenden Nummern sind auf dem Screenshot vermerkt. Während des Angriffs halten Sie den Kopf unten und bewegen sich ausschließlich im Schleichmodus:

1. Stehlen Sie sich zur Aussichtsplattform und ballern Sie die Wache mit der Schalldämpfer-Pistole über den Haufen.

2. Huschen Sie den Felsengang hinab und nähern Sie sich dem Lager.

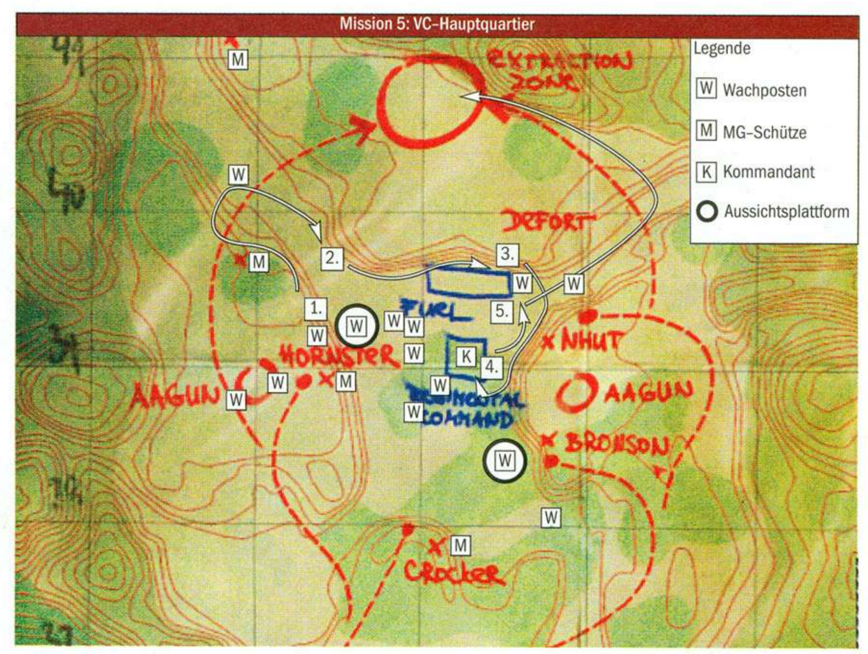
3. Gehen Sie hinter den Bretterbuden in Deckung und bringen Sie die einsame Wache beim Treibstofftank um die Ecke. Das Zentrum des Lagers wird schwer bewacht, also halten Sie sich fern.

4. Um den Kommandanten zu erledigen, kriechen Sie im Schneckentempo zur Blechbaracke. Vorsicht, der Eingang wird bewacht. Lehnen Sie sich um die Ecke und setzen Sie die Schalldämpfer-Knarre ein. Jetzt huschen Sie ins Innere und überraschen den VC-Boss.

5. Auf leisen Sohlen geht's zurück zum Treibstofftank. Legen Sie die Bombe und eilen Sie zur Landezone.

Suchen Sie Defort und machen Sie Meldung. Jetzt müssenSie lediglich die Stellung halten, bis Sie vom Hubschrauber abgeholt werden.

RALPH WOLLNER



FIST ALPHA Bevor Sie ins Lager eindringen, müssen Sie die MG-Schützen (M) erledigen. Ziel ist es, den feindlichen Kommandanten zur Strecke zu bringen, ohne dabei Alarm auszulösen.

X2: Die Bedrohung

Der Weltraum: unendliche Weiten, unendlich viel zu tun – so zumindest in der zweiten Auflage des X-Universums. Mit den PC-Games-Tipps mutieren Sie zum Lenker eines galaktischen Wirtschaftsimperiums.

Aller Anfang ist schwer

Der Schwierigkeitsgrad

Die Schwierigkeitsgrade des Spiels unterscheiden sich hauptsächlich hinsichtlich der unterschiedlichen Startausrüstung Ihres Fliegers. Wer nicht erst lange rumdüsen will, bis er die wichtigsten Schiffs-Upgrades beisammen hat, startet auf der Stufe „Leicht". Auf den eigentlichen Spielverlauf hat das keinen großen Einfluss.

Für Otto Normalspieler

Wer nicht auf der Stufe „Leicht" startet, muss erst einmal ein wenig harte Ware einkaufen. Eine der ersten Anschaffungen stellt der Duplex-Scanner dar, den Sie zum Beispiel im TerraCorp-Hauptquartier kaufen können. Den besseren Triplex-Scanner gibt's bei den Teladi. Ebenfalls zur Grundausstattung gehören die diversen Softwarepakete und die Boost-Erweiterung. In unserer Handelstabelle sehen Sie auf einen Blick, bei welchem Volk Sie benötigte Ausrüstung erwerben.

Treibgut

Wenn Sie auf das schnelle Einparken in den Stationen verzichten und manuell steuern, stolpern Sie immer wieder über herrenloses Frachtgut, das Sie natürlich aufsammeln. Wenn die Fracht an Stellen treibt, die für Ihr Schiff zu klein sind, steigen Sie aus und düsen im Raumanzug dorthin. Stoßen Sie die Fracht in Richtung Ihres Schiffes, steigen Sie wieder ein und sammeln Sie das Treibgut ein.

Der Story-Einstieg

Sehr weit werden Sie die Story nicht verfolgen können, da man Ihnen – zu Recht – nahe legt, zunächst für ein stetiges Einkommen zu sorgen. Außerdem müssen Sie wenigstens ein Schiff der M4-Klasse besitzen, um den Sprungantrieb der TerraCorp einbauen zu lassen. Hier einige wichtige Tipps für den Anfang der Story.

Passagierflug für die Boronen (zweite Mission)

1. Im TerraCorp-Hauptquartier bittet Elena Sie um einen Botengang. Ihre Reise führt Sie zu den Boronen, Sie sollen Mi Ton abholen. Auf dem Rückflug werden Sie angegriffen. Zerbrechen Sie sich darüber nicht den Kopf – Ihnen passiert nichts!

2. Bevor Sie nun den Argon Express wieder ins TerraCorp-Hauptquartier lenken, besuchen Sie das Ausrüstungsdock in Argon Prime. Verkaufen Sie alles, was nicht niet- und nagelfest ist. Sie erhalten knapp 400.000 Credits, eine beachtliche Stange Geld.

3. Keiner beschwert sich über die fehlenden Extras, trotzdem werden Sie vom Spiel für diese Aktion bestraft: Der Argon Merkur von Elena, den Sie im Anschluss als Geschenk erhalten, ist schwer beschädigt und quasi wertlos. Eine wirklich milde Strafe! Wir empfehlen dringend, den Argon Express gegen Bares auszuschlachten.

Untersuchung des zerstörten Sprungtors in Brennans Triumph

1. Hier wird's knifflig: Kaufen Sie vor Ihrer Abreise dringend wenigstens eine Bergungsversicherung im Goner-Tempel. Beschaffen Sie sich außerdem 10 bis 20 Moskito-Raketen. Am Tor angekommen, schalten Sie die Minen als Ziel auf und zerstören sie aus sicherer Entfernung mit den Raketen. Die Reichweite Ihrer Laser reicht dafür nicht aus.

2. Mit Glück gehen alle Minen auf einmal hoch – wer Pech hat, muss bis zu fünf Angriffe starten. Erst wenn das zerstörte Tor minenfrei ist, nähern Sie sich dem Tor gefahrlos. Fliegen Sie zu den Gondeln (als Ziel anwählbar) und steigen Sie möglichst nah am Ziel aus Ihrem Raumschiff aus. Die Untersuchung des Wracks läuft automatisch ab, wenn Sie nah genug sind. Wenn Sie beide Gondeln inspiziert haben, geht's weiter.

Zeit, Geld zu verdienen

Nach dieser Mission müssen Sie wohl oder übel beginnen, Geld zu scheffeln. Betätigen Sie sich als Händler, Sammler oder Bergarbeiter, bis Sie sich ein vernünftiges Schiff der M4- oder besser M3-Klasse leisten und sich durch gezielte Piratenjagd bei den Paraniden einschleimen können.

Wege zum Reichtum

Energiehändler

1. Im X-Universum geht ohne Energiezellen gar nix. Die Ressource wird fast überall benötigt und eignet sich gut, um eine Händlerkarriere zu beginnen. Gute Einkaufspreise liegen zwischen 6 und 10 Credits pro Einheit. Halten Sie dann Ausschau nach den besten Preisen, die bei 20 bis 26 Credits liegen.

2. Wenn Sie noch keinen Verkaufspreis-Finder besitzen, hilft der Lagerbalken im jeweiligen Bildschirm für Stationsdetails. Je kürzer der Balken, desto kleiner der Vorrat und desto höher der Preis.

3. Der nächste Schritt ist der Kauf eines eigenen Sonnenkraftwerks. Benutzen Sie die Galaxiekarte, im linken Fenster sehen Sie einen Sonnenwert. Systeme mit einem Wert von 150 Prozent sind ideale Standorte für Sonnenkraftwerke. Es ist außerdem günstiger, ein System mit Sonnenkraftwerken zu bestücken, in dem möglichst wenig konkurrierende Kraftwerke vorhanden sind.

Hätten Sie's gewusst?

Die Steuerung in **X2** hat so manche Tücken. Anbei einige Schmankerl, die uns aufgefallen sind:

Blitzparken – Das mühsame Einparken nach erfolgtem Andockmanöver erspart man sich durch den einmaligen Druck auf die „Esc"-Taste. Auf die gleiche Weise verlassen Sie auch jede Station.

Raumtore – Wenn Sie auf die Raumtore zufliegen, bricht der aktivierte Zeitverzerrer leider bei etwa drei Kilometern Entfernung ab. Mit eingeschaltetem Autopilot düsen Sie volles Rohr ins nächste System.

Der sich den Wolf scrollt – Wenn Sie das ewige Runterblättern in der Sektorkarte nervt: Mit der Bild-ab-Taste geht's schneller.

Lottokönig – Die Glücksspiele am schwarzen Brett sind zwar nett gemeint, aber zu Spielbeginn lassen Sie lieber die Finger davon, Sie brauchen jeden Credit.

Der Bulle von Teladi – Polizeilizenzen klingen verlockend, der finanzielle Gewinn ist aber nicht so berauschend. Kapern ist auf jeden Fall profitabler. Hinweis: Wer eine Polizeilizenz besitzt und damit Piratenbasen besucht, bekommt im Nu die Lizenz entzogen.

Nebel des Grauens – Weltraumnebel und Raumfliegenschwärme sehen grafisch nett aus, schaden aber unter Umständen Ihrem Schiff. Wenn Sie partout durch solche Gebiete wollen oder müssen, besorgen Sie sich passende Schutzschilde.

Chaos Autopilot – Trotz Hightech-Schnickschnacks fliegt der Autopilot manchmal gegen Stationen oder Asteroiden. Daher empfiehlt sich in jedem Ihrer Schiffe wenigstens ein schwacher Schild.

Fluchtverhalten – Wer eine Übermacht an Feinden im Nacken hat, bewegt sich einfach in Richtung eines großen M1- oder M2-Zerstörers (zum Beispiel in Argon Prime). Die dicken Bertas machen alle Gegner im Handumdrehen platt.



GROSSER PROFIT Das Warenlager der Station ist fast leer und uns werden die Energiezellen zu Spitzenpreisen verkauft! Da lacht das Händlerherz.



MINENGEFAHR! Nähern Sie sich dem zerstörten Sprungtor in Brennans Triumph vorsichtig. Schalten Sie die Minen aus sicherer Entfernung mit Raketen aus.



4. Setzen Sie den Verkaufswert auf das Maximum. Auch wenn es vielleicht etwas länger dauert, bis sich willige Käufer finden, der Mehrgewinn lohnt sich. Zu Spielbeginn bietet sich das System Herrons Nebel an. Der dortige argonische M1 übernimmt problemlos die Sektorverteidigung, sodass Sie sich nicht selber darum kümmern müssen.

Doppelter Profit mit Energiezellen

1. Wenn Sie mit der allseits beliebten Billigware Energiezellen handeln, können Sie gleich doppelt abkassieren. Stationen mit chronischem Energiemangel (Stationsdetails angucken) bitten über das schwarze Brett oft um schnelle Hilfe. Wenn Sie gerade mit einer Ladung Energiezellen auf einer solchen Station sind, nehmen Sie den Auftrag an, verlassen kurz das Handelsmenü („Esc"-Taste) und wickeln dann den Transfer ab. Schon ist der Auftraggeber glücklich und belohnt Sie für den „schnellen" Transport.

2. Es geht aber noch besser: Wenn Sie im gleichen Sektor ein Sonnenkraftwerk besitzen, verkaufen Sie erst einmal die Ladung Energiezellen und nehmen dann erst den Auftrag an. Die Zeit reicht in der Regel aus, um mit zwei, drei Frachterfuhren die gewünschte Energiemenge anzukarren.

Die Aasgeier-Taktik

Warum Waren kaufen, wenn sie bei Kämpfen übrig bleiben? Machen Sie es sich zur guten Angewohnheit, stets auf der Sektorkarte zu schauen, ob es galaktisches Treibgut gibt. Die meisten herrenlosen Güter sind stumme Zeugen vergangener Gefechte. Wenn Sie auf der Sektorkarte einen Kampf entdecken, nähern Sie sich dem Geschehen vorsichtig. Nach fast allen Auseinandersetzungen gibt es etwas abzugreifen. Warten Sie auf jeden Fall, bis die Luft rein ist. Vorsicht: Wenn ein Pirat dran glauben musste, treibt oft Schmuggelware umher. Überlegen Sie sich gut, ob Sie das Zeug an Bord nehmen.

Die Bergbau-Karriere

Fast geschenkt

In vielen Sektoren schwirren Asteroiden umher. Diese können Sie – die richtige Ausrüstung vorausgesetzt – aufspalten und das verkaufsfertige Erz oder Silizium einsammeln. Vorteil: Sie investieren einmal Geld und können dann mit etwas Fleiß und ohne großes Risiko schnell einen beträchtlichen Haufen Credits scheffeln.

Das braucht der Bergmann

Neben der normalen Ausstattung (Software, Verkaufs- und Schnäppchen-Finder, SINZA) benötigen Sie für eine Karriere als Asteroidenschürfer folgende Ausrüstung:

1. Das richtige Schiff: Erz und Silizium sind voluminöse Ressourcen und benötigen entsprechend viel Lagerraum. Beide Stoffe erfordern ein Schiff mit XL-Container-Größe und möglichst viel Frachtraum. Erz hat ein Volumen von zwei Einheiten, Siliziumscheiben nehmen gleich fünf Lagerplätze ein. Unsere Empfehlung: Statten Sie dem Teladi-Hauptsystem Profitbrunnen einen Besuch ab und investieren Sie in einen Teladi Geier S (Kaufpreis circa 118.000 Credits). Wichtig: Nicht jedes Schiff kann das mobile Bohrsystem aufnehmen! Obwohl sich etwa ein Argon Merkur durchaus eignen würde, mangelt es hier an der richtigen Waffenbucht.

2. Das mobile Bohrsystem (circa 135.000 Credits): Diese Kanone spaltet die Asteroiden in transportierbare Häppchen. Fliegen Sie bis auf wenige hundert Meter an den Brocken heran und ballern Sie dann mit dem Bohrsystem darauf. Blaue Explosionen an der Oberfläche des Asteroiden bestätigen die Treffer. Nach einigen Schüssen zerplatzt der Klumpen.

3. Der Mineralien-Kollektor (circa 31.000 Credits): Ohne diese Erweiterung kann Ihr Schiff keine Mineralien an Bord nehmen.

4. Der Mineralien-Scanner (circa 38.000 Credits): Der Scanner zeigt Ihnen auf 20 Kilometer Distanz die zu erwartende Ausbeute eines Asteroiden an. Dabei steht die Zahl für die Menge der Bruchstücke, die nach dem Beschuss im All umherschwirren. Dieser Wert ist wichtig, um zu Beginn nicht zu große Felsen zu zertrümmern. Es ist nämlich reine Verschwendung, einen Asteroiden mit riesigem Mineraliengehalt zu zerstören, um dann festzustellen, dass man die Brocken gar nicht im Laderaum unterbringt. Herrenlos herumtreibende Ressourcenstücke werden auch von der Konkurrenz eingesammelt oder verschwinden. Wenn Sie einen kleinen Laderaum besitzen und nach der Devise „Egal, hol ich das Zeug halt später!" verfahren, endet das meist mit einer Überraschung, da die Konkurrenz sich schon bedient hat. Bis Sie Ihren Laderaum erweitern können, bauen Sie lieber kleinere Asteroiden ab.

5. Die Spezialsoftware (circa 4.300 Credits): Diese Software ist nicht unbedingt erforderlich, spart aber Zeit und Nerven. Einmal installiert, sammelt Ihr Schiff selbstständig und auf Wunsch auch im Zeitraffer alle Waren eines Sektors automatisch ein. Sie müssen nicht jedes Mal von Hand den Laderaum öffnen und die einzelnen Brocken anvisieren und einladen. Dieses System verhindert außerdem die gefährlichen Kollisionen mit einzelnen Brocken. Obendrein eignet sich die Software, um herrenlose Waren (Raketen und Fracht) im Weltraum einzufangen.

Der Verkauf

Abgesehen von der Grundinvestition, die Sie sich mit dem Trick der zweiten Mission (siehe Abschnitt „Story-Einstieg") bereits leisten können, zahlen Sie kein Geld für Ihre Waren. Natürlich ist es am besten, das gesammelte Erz zu möglichst hohen Preisen unter das Volk zu bringen, der Verkaufspreis ist jedoch zweitrangig. Oft lohnt es sich eher, schnell viele Einheiten zu Dumpingpreisen zu verkaufen, statt ewig auf einen satten Preis zu warten. „Normal" sind 128 Credits für Erz und 504 Credits für Siliziumscheiben.

Raubbau

Wer glaubt, dass er den Asteroidenbestand des X-Universums mit dieser Taktik gefährlich schmälert, irrt sich. Asteroiden entstehen neu. Von den ganz dicken Brocken sollten Sie jedoch die Finger lassen. Im Erzgürtel gibt es drei sehr ertragreiche Asteroiden (ASWE-42 Erz: 51, ASWE-43 und ASWE-61 Silizium: 64) – diese Schmuckstücke sollten Sie sich für etwaige Minen aufsparen, die ihrem Besitzer traumhafte Gewinne ermöglichen.

Investition in eine Mine

1. Wer einige hunderttausend Credits mit Mineralien verdient hat, investiert in eine Mine. Wie bereits erwähnt, gibt es im Erzgürtel zwei wunderbare Asteroiden mit gigantischen Siliziumvorkommen. Neben der Mine und den Transportkosten (Mine circa 185.000 Credits, Transport über zwei Systeme für 6.000 Credits) kaufen Sie wenigstens einen Transporter. Ein Merkur für knapp 100.000 Credits und Ausrüstung für wenigstens weitere 30.000 Credits (Software und Triebwerkstuning) reichen für den Anfang.

2. Eine Siliziummine benötigt als Rohstoff nur Energiezellen. Unter Einsatz von 48 Zellen werden in einem Zyklus zwei Siliziumscheiben erstellt. Bei dem oben erwähnten Asteroiden ASWE-61 im Erzgürtel dauert ein Produktionszyklus dank der reichen Siliziumvorkommen nur 74 Sekunden. Wenn Sie nun Energiezellen zum Standardpreis von 16 Credits einkaufen, kommen Sie auf Produktionskosten pro Siliziumscheibe von 384 Credits (48 Energiezellen x 16 Credits = 768 Credits für zwei Siliziumscheiben).

3. Der normale Verkaufspreis liegt bei 504 Credits, was einen Gewinn von satten 120 Credits pro Einheit bringt. Da bleibt durchaus noch Spielraum, um aus Wettbewerbsgründen den Preis zu senken. Da Sie alle 74 Sekunden 48 Energiezellen benötigen, müssen Sie für eine effektive Produktion weitere Transporter für den Einkauf der Zellen anschaffen. Läuft die Fabrik rund und sauber, investieren Sie den Profit in weitere Raumschiffe, die sich mit dem fertigen Produkt auf die Suche nach dem besten Abnehmer machen. So klingelt im Nu die Kasse.



EIGNUNGSTEST Ein gezielter Blick in die Schiffsdetails verrät, dass dieses Schiff das mobile Bohrsystem aufnehmen kann und eine gute Ladekapazität hat.



GUCKST DU Der Mineralien-Scanner sorgt für den nötigen Durchblick. Scannen Sie alle Asteroiden und picken Sie sich dann einen geeigneten Brocken heraus.

Auf Kaperfahrt gehen

Wem das ewige Handeln zu öde wird, der verdient sich durch das Aufbringen von fremden Schiffen sein Brot. Aufgrund der dafür notwendigen, teuren Ausrüstung legen Sie sich besser vorher eine sichere Geldquelle wie ein Kraftwerk oder eine Mine zu.

Handwerkszeug

Fast schon ein Muss ist der Ionen-Disruptor, mit dem Sie im Nu selbst starke Schilde wegzaubern. Leider funktioniert der Disruptor nur auf kurze Distanz, streut stark und verursacht keine Schäden an der Hülle. Kombinieren Sie ihn deshalb mit einer starken Zweitwaffe wie Plasmakanonen, einem Schockwellengenerator oder zumindest Raketen. Mit weniger als 5MW eigenem Schutzschild brauchen Sie gar nicht erst anzutreten. Richtig interessant wird es erst ab 25MW aufwärts – Reparaturen sind teuer.

Taktik

1. Suchen Sie sich einen Einzelfahrer und spionieren Sie seine Ausrüstung aus. Idealerweise nehmen Sie sich ein großes Handelsschiff zur Brust – der Aufwand soll sich schließlich lohnen. Setzen Sie sich dicht hinter das Objekt Ihrer Begierde.
2. Wenn Sie nur eine Waffenbucht am Bug haben, entfernen Sie zuerst per Ionen-Disruptor den Schild und wechseln Sie anschließend auf die zweite Kanone. Andernfalls feuern Sie mit allem, was zur Verfügung steht.
3. Bleiben Sie auf jeden Fall am Ball, sonst regeneriert sich Ihr Ziel. Wenn Sie ein automatisch gesteuertes Heckgeschütz besitzen, geben Sie nach der ersten Attacke Gas und schippern über Ihr Opfer hinweg.
4. Vermeiden Sie unbedingt Kollisionen, allzu oft ziehen Sie sonst in letzter Sekunde den Kürzeren. Die meisten Kapitäne geben auf, wenn ihr Schiff zu viel Schaden nimmt.

Beute verkaufen

Auch beschädigte Schiffe bringen noch viel Geld auf dem Markt. Weisen Sie das nun herrenlose Raumschiff per Navigationsbefehl an, zur nächsten Werft zu tuckern. Dort können Sie die Beute verkaufen. Natürlich können Sie auch den Rumpf ausbessern lassen und den Kahn Ihrer Flotte hinzufügen.



PHASE 1: Bis der Pilot sich über den Angriff beschwert, sind seine Schilde bereits hinüber.



PHASE 2: Nach vorne kann dieser Gegner nicht schießen, unser Heckgeschütz ist da ideal.

Profi-Tipps

Gut Freund

Wenn Sie Handel mit den Split oder den Paraniden treiben möchten, müssen Sie zunächst in deren Ansehen steigen. Die schnellste Methode ist, in entsprechenden Sektoren der beiden Völker auf Piratenjagd zu gehen. Es gibt keine feste Zahl, wie viele Schmuggler Sie zur Strecke bringen müssen, bis Sie an Split- oder Paranid-Stationen andocken dürfen. Probieren Sie es einfach nach jedem erfolgreichen Gefecht aus. Da Sie nicht landen und demnach auch nicht speichern können, empfiehlt sich für diese Aufgabe eine Bergungsversicherung.

Augen auf

Wenn Sie im Anflug auf eine Station sind, um dort zu handeln, kann es passieren, dass andere Schiffe ebenfalls gerade landen wollen. Das vermasselt Ihnen unter Umständen den Profit. Tipp: Setzen Sie sich direkt vor die Nase des anfliegenden Schiffes. Der Konkurrent wird ausweichen, was Ihnen die Zeit gibt, als Erster zu landen und den Handel abzuschließen.

Preisinformationen

Wenn Sie aus der Entfernung einen lukrativen Preis gefunden haben, überprüfen Sie diesen kurz vor dem Andockmanöver erneut. Während des Anflugs kann sich alles geändert haben.

25MW-Schilde

Heiß begehrt, aber schwer zu finden. In **X2** gibt es die teuren Stücke zum Beispiel im Sektor Familie Whi. Kaperpiloten haben es leichter: Im Sektor Split Feuer dümpeln jede Menge Piratenschiffe der Marke Orinoco durchs All. Die Orinocos sind meist mit 25MW-Schilden ausgerüstet. Mit ein wenig Glück schaffen Sie es, einen der Schmuggler zur Aufgabe seines Schiffes zu bewegen, ohne dass der Schild dabei zerstört wird (siehe Kasten „Auf Kaperfahrt gehen").

Asteroiden-Billard

In Sektoren mit Asteroiden lässt sich Konkurrenz auf elegante Weise aus dem Weg räumen. Alles, was Sie dafür brauchen, ist ein TL-Transporter oder ein M1/M2-Schiff. Stellen Sie sicher, dass die Schilde und die Hülle 100 % in Ordnung sind. Schubsen Sie einen passenden Asteroiden in die Richtung der störenden Station. Wenn alles klappt, zerstört der Asteroid die Station. Mit diesem hinterhältigen Trick verlieren Sie keinerlei Ansehen bei dem entsprechenden Volk.

Fortgeschrittene Wirtschaft

Der Handel mit ferngesteuerten Frachtern über die Kommandokonsole ist unverzichtbar, wenn Sie erfolgreich wirtschaften möchten. Grundlage ist der Besitz einer eigenen Fabrik sowie zwei Frachter, die mit Handelssoftware (beide Upgrades) ausgestattet sind. Als Beispiel dient der Betrieb eines Sonnenkraftwerkes. Weisen Sie zunächst beiden Frachtern das Kraftwerk als Heimatbasis zu. Einen Frachter weisen Sie nun an, zum günstigsten Preis Kristalle zu kaufen. Der zweite Frachter erhält die Order, Energiezellen zum höchsten Preis zu verkaufen. Wichtig: Legen Sie die maximale Anzahl der abgefragten Sektoren fest. Erzielen Sie lieber schlechtere Preise in wenigen Sprüngen, statt lange Reisen zu unternehmen. Mithilfe modifizierter Scripts lassen sich sogar regelrechte Handelsschleifen einrichten. Die Skripts finden Sie über den Webcode 23ND auf www.pcgames.de.

Handelstabelle

Wenn Sie mal wieder planlos nach einem bestimmten Gegenstand für Ihr Schiff suchen, hilft die Tabelle auf der nächsten Seite. Und nicht vergessen: Ausrüstung gibt es natürlich immer im Ausrüstungsdock eines jeweiligen Sektors.

Waren- und Geldtransfer für Profis

Ärgern Sie sich nicht darüber, dass es schier unmöglich scheint, exakte Mengen Ware oder Credits zwischen Schiffen und Stationen zu transferieren. Tippen Sie einfach im Transfer-Bildschirm eine Zahl ein. Sie verändern so manuell die Anzahl Einheiten, die pro Tastendruck verschoben wird. STEFAN WEISS, ANSGAR STEIDLE, FLORIAN WEIDHASE



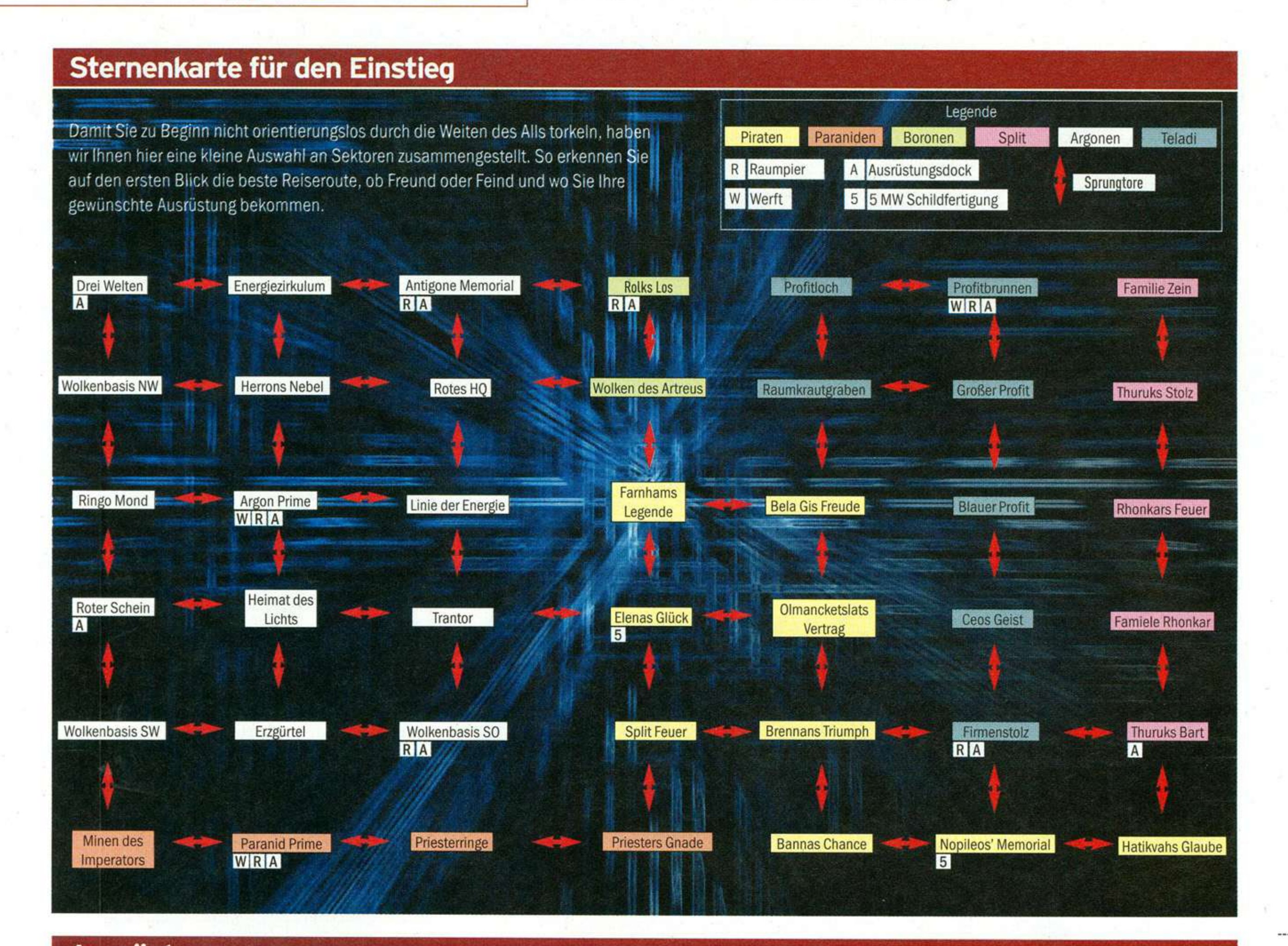
RATTATAZONG Mit einigen Schüssen aus nächster Nähe mit dem Bohrsystem zerfällt der Asteroid in kleine, transportierbare Häppchen.



HANDLICH Die Einzelteile des Asteroiden sind zwar noch groß, können aber mit dem Mineralien-Kollektor eingesammelt und anschließend verkauft werden.



Sternenkarte für den Einstieg



Ausrüstung

	Argonen	Boronen	Goner	Paraniden	Piraten	Split	Teladi	Terracorp
Alpha Energieplasma-Werfer		X		X				
Alpha Impulsstrahlen-Emitter							X	
Alpha Partikelbeschleunigerkanone		X						
Beta Energieplasma-Werfer	X							
Beta Impulsstrahlen-Emitter							X	
Beta Partikelbeschleunigerkanone				X				
Kampfdrohne								
Gamma Energieplasma-Werfer						X		
Gamma Impulsstrahlen-Emitter	X					X		
Gamma Partikelbeschleunigerkanone		X						
Moskito Rakete	X	X					X	
Wespe Rakete	X			X				
Hummel Rakete	X					X	X	
Hornisse Rakete				X				
Libelle Rakete		X				X		
Navigationssatellit								X
1 MW Schild	X	X				X	X	
5 MW Schild				X			X	
25 MW Schild						X		
125 MW Schild	X	X						
Squash Mine								
Schnäppchen-Finder							X	
Verkaufspreis-Finder							X	
Boost Erweiterung	X	X		X		X	X	
Lebenserhaltung für Frachtraum					X			
Frachtraumerweiterung	X	X		X	X	X	X	X
Docking Computer				X				
Ekliptikprojektor		X					X	
Triebwerkstuning	X	X		X	X	X	X	X
Frachtscanner	X	X		X	X	X	X	
Sprungantrieb			X					X
Mineralienscanner	X	X		X	X	X	X	
Motion Analysis Relay System						X	X	
Ruder-Optimierung	X	X		X	X	X	X	X
Bergungsversicherung			X					
SINZA	X	X		X		X	X	X
Steuerdüsenerweiterung		X		X				
Handelscomputer-Erweiterung	X			X			X	X
Transporter			X					
Digitales Sichtverbesserungssystem		X					X	

Star Wars: Knights of the Old Republic

Die Macht ist mit Ihnen: In der vergangenen Ausgabe haben wir mit den Schergen von Dark Malak kurzen Prozess gemacht, nun zeigen wir Ihnen, wie Sie aus Ihrer Crew ein Kampfgeschwader machen, beim Swoop-Rennen auch den schnellsten Wookiee abhängen und die gut gehüteten Geheimnisse der KOTOR-Welt lüften – ideal für Jedi-Anwärter und alle, die sich noch einmal auf die Reise begeben wollen, um den Thron des Sith-Lords zu besteigen!

Der perfekte Held

Klassenwahl

Die Soldat/Jedi-Hüter-Kombination ist auf den ersten Blick die beste Wahl, hat allerdings einen gravierenden Nachteil: HK-47. Den sarkastischen Killerdroiden können Sie im Laufe des Spiels nämlich viermal aufwerten – dazu ist allerdings ein hoher Wert in der Reparieren-Fähigkeit Pflicht. Da Sie die Reparatur selbst durchführen müssen und keine Hilfe von Ihrer Crew in Anspruch nehmen können, werden Ihnen als Soldat/Hüter die dringend benötigten Skill-Punkte fehlen. Wählen Sie daher zu Beginn den Späher (Scout) und entscheiden Sie sich später für den Jedi-Wächter (Sentinel). Achten Sie darauf, dass Sie bei jedem Stufenanstieg einen Punkt in Reparatur investieren – für die vierte Aufwertung benötigen Sie satte siebzehn Punkte. Die Mühe lohnt sich: HK-47 weiß nicht nur einige herrliche Anekdoten über seine früheren Besitzer zu erzählen, sondern erhält auch kräftige Boni auf Geschicklichkeit sowie Verteidigung und regeneriert nach der vierten Reparatur zwei Hitpoints pro Kampfrunde. So avanciert HK-47 locker zum besten Fernkämpfer im Spiel.

Skill-Wahl

Erhöhen Sie neben Reparieren auch Ihre Überreden-Fähigkeit. In den meisten Quests bringt Ihnen ein hoher Wert zusätzliche Antwortmöglichkeiten und höhere Belohnungen. Gerade wenn Sie sich der dunklen Seite der Macht verschreiben, sollten Sie nicht geizig mit Ihren Skill-Punkten umgehen – die meisten NPCs lassen sich ganz prima erpressen. Investieren Sie zusätzlich auch den einen oder anderen Punkt in „Verletzung heilen". Die anderen Fähigkeiten können Sie ignorieren. Wenn Sie sich in einen Computer einhacken müssen, nehmen Sie einfach T3-M4 in die Gruppe auf, verschlossene Türen und Kisten werden eingeschlagen.

Aufsteigen, aber richtig!

Wenn Sie auf Taris alle Neben-Quests lösen und den Kämpfen nicht ausweichen, können Sie es locker bis zur achten Erfahrungsstufe bringen – was für eine Verschwendung! Da Sie auf dem zweiten Planeten ohnehin zum Jedi gemacht werden, sollten Sie mit dem Leveln so lange wie möglich warten; die maximale Erfahrungsstufe liegt bei Level 20 und je mehr Levels Sie dabei in einer Nicht-Jedi-Klasse verbringen, desto mehr wertvolle Jedi-Kräfte vergeuden Sie. Es ist ohne Probleme möglich, Taris auf Erfahrungsstufe 4 zu beenden. Der Trick ist, dass Sie zwar alle Quests lösen und die dazugehörigen Erfahrungspunkte kassieren, ab Level 4 aber einfach nicht mehr aufleveln, wenn Sie die Möglichkeit dazu haben. Falls Sie den „Gewinn" noch maximieren wollen, können Sie versuchen, Taris mit Level 2 zu verlassen. Stellen Sie sich aber auf eine Speicher- und Ladeorgie ein. Sind Sie auf Dantooine erst mal Jedi geworden, so lösen Sie die aufgesparten Levels auf einen Schlag ein und sind für die kommenden Aufgaben bestens gerüstet.

Unruhe stiften

Das beste Kampftalent ist ohne Zweifel Unruhe. Erhöhen Sie es so früh wie möglich auf den Maximallevel. Verbessern Sie außerdem den Kampf mit zwei Waffen. Der bessere Umgang mit dem Lichtschwert ist ebenso wichtig wie die Jedi-Verteidigung und bei den kritischen Treffern (nur Nahkampf!) liegen Sie auch nicht falsch. Verschwenden Sie hingegen keine Punkte bei den Talenten, die Ihre Fähigkeiten erhöhen (Vorsicht, Empathie etc.). Generell gilt: Machen Sie aus Ihrem Helden unbedingt einen Nahkämpfer. Canderous und HK-47 sind exzellente Fernkämpfer, die diese Aufgabe auch ohne Ihre Hilfe blendend meistern.

Jedi-Kräfte

Ordentliche Jedi legen viel Wert auf Heilung, Machtschild und Tapferkeit. Auch das Droiden-Betäuben ist eine sehr nützliche Fähigkeit, gerade im späteren Spielstadium. Der angehende Darth Vader setzt hingegen auf den Würgegriff, verlangsamt bei Bedarf seine Gegner und nutzt den Lebensentzug (Drain Life), wenn seine Lebensenergie zur Neige geht. Mit Schock lässt sich zudem massiver Schaden anrichten. Auf die Machtunterdrückung und den Wurf mit dem Lichtschwert können alle Jedi verzichten.

Gut oder böse?

Welche Gesinnung Sie im Laufe des Spiels einschlagen, bleibt natürlich Ihnen überlassen. Ein paar nützliche Hinweise wollen wir Ihnen aber mit auf den Weg geben: Entscheiden Sie sich früh für eine Seite und bleiben Sie dabei. Ein „neutraler" Charakter hat es sehr schwer, da die Anzahl der Machtpunkte, die Sie für die Ausführung der Jedi-Kräfte benötigen, ausschließlich von Ihrer Gesinnung abhängt. Im Klartext: Je böser Sie sind, desto leichter gehen Ihnen die dunklen Jedi-Kräfte von der Hand. Umgekehrt gilt das natürlich auch für die helle Seite der Macht.

Belohnungen abgreifen

Es gibt allerdings auch ein paar Ausnahmen von dieser Regel: So erhalten Sie in der Arena von Taris zwar einige dunkle Machtpunkte, wenn Sie gegen Bendak Starkiller antreten, bekommen dafür aber auch einen nützlichen Blaster – hier sollten auch gute Jedi die dunklen Punkte in Kauf nehmen, denn sie lassen sich später locker wieder ausgleichen. Böse Helden helfen hingegen Juhani auf den Pfad der Tugend zurück. Das bringt zwar helle Machtpunkte ein, verhilft Ihnen allerdings auch zu einer wertvollen Gefährtin. Wenn Sie sich noch immer nicht entscheiden können: Böse Helden verdienen in der Regel wesentlich mehr Credits, während gute Charaktere in den meisten Quests eine ausgefeiltere Storyline genießen dürfen. Ach ja: Das böse Ende ist wesentlich interessanter.

Pazaak

Grundlagen

Das Kartenspiel Pazaak ist nicht nur eine entspannende Abwechslung vom stressigen Dasein als Held, sondern auch eine tolle Möglichkeit, jede Menge Credits zu verdienen. Kaufen Sie daher auf Taris unbedingt das Kartenspiel von Garouk und halten Sie es immer auf dem neuesten Stand Da Sie später gar nicht genug Credits haben können, speichern Sie vor jedem Spiel ab und laden neu, falls Sie die Runde verlieren.

Das optimale Spiel

Sortieren Sie einfache „+"-Karten so schnell wie möglich aus und ersetzen Sie sie wenn möglich durch „+/-"-Karten. Falls das nicht möglich ist, sind „-"-Karten den „+"-Karten vorzuziehen. Die stärksten Karten sind die „+/- 2"-, „+/- 3"- und „+/- 4"-Karten, von denen Sie vorzugsweise mehrere verwenden sollten. Auf „+/- 1"-Karten können Sie verzichten, runden Sie das Spiel lieber mit „+/- 5"- und „+/- 6"-Karten ab.

Wie bekomme ich bessere Karten?

Da das Spiel von Garouk wirklich nur ein Anfängerblatt ist, müssen Sie es ständig verbessern. Neue Karten können Sie entweder finden, gewinnen oder kaufen. Vom Einkauf sollten Sie allerdings erst sehr spät Gebrauch machen, in der ersten Spielhälfte genügen jene Karten, die Sie finden beziehungsweise gewinnen, völlig.

Wo kann ich Karten gewinnen?

Wenn Sie Sol'aa in der Jedi-Enklave auf Dantooine fünfmal in Folge geschlagen haben (je 120 Credits Einsatz pro Match), spielt er mit Ihnen um sein Kartenspiel. Fodo Medoo auf Kashyyk müssen Sie neunmal in Folge besiegen (insgesamt 1.700 Credits Gewinn), damit er sein Spiel einsetzt. Jolan Aphett auf Manaan riskiert nach zehn Spielen für satte 4.000 Credits Gewinn seine Karten.

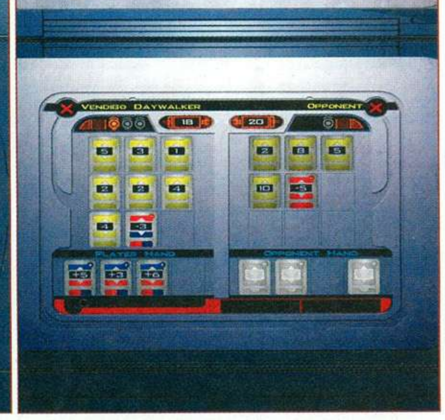
Und wen kann ich sonst noch wegputzen?

Niklos in Taris können Sie fünfmal für insgesamt 200 Credits schlagen, bevor er sich weigert, weiter gegen Sie zu spielen. Gegen Gelrod (ebenfalls

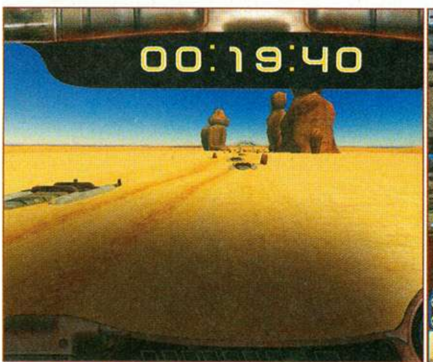
S



WEISHEITEN Um HK-47 später aufwerten zu können, lassen Sie Ihren Späher mit diesen Attributswerten starten. Wenn Sie später Ihre Eigenschaften erhöhen dürfen, stecken Sie alle Punkte in Weisheit.



KARTENLEGEN Ein wirklich gut zusammengestelltes Pazaak-Deck besteht ausschließlich aus „+/-"-Karten. So sind Sie auf jeden noch so klugen Schachzug Ihres Gegners optimal vorbereitet.



GOLDENER MITTELWEG Der Trick bei den Swoop-Rennen besteht darin, sich in der Mitte der Strecke zu halten – äußere Geschwindigkeits-Booster sollten Sie nach der Startphase ignorieren.



UNSCHLAGBAR Mit den beiden Lichtschwertkristallen von Suvam Tam räumen Sie in der unbekannten Welt und in der Sternenschmiede ordentlich auf – unbedingt kaufen!



HILFREICH Suvam Tam verfügt nicht nur über die beste Ausrüstung im Spiel, sondern gibt Ihnen darauf auch noch einen satten Nachlass, wenn Sie ihn zehnmal in Folge beim Pazaak schlagen.

auf Taris) können Sie für je 40 Credits Einsatz mindestens 17-mal spielen, Toll Apkar auf Korriban tritt sogar 25 Matches lang gegen Sie an und riskiert dabei immer 100 Credits. Gonto Yas auf Manaan ist hingegen nur für zehn Spiele zu haben, lässt aber 200 Credits pro Runde springen. Bei Furko Nellis auf Tatooine können Sie in drei Runden 750 Credits gewinnen, Kudos in der Jägergilde hat Lust auf zehn Spiele für insgesamt 1.850 Credits und setzt beim letzten Match eine nette Pistole ein. Bei Suvam Tam in der Yavis-Raumstation sind satte 7.500 Credits zu holen, sein Kartenspiel ist allerdings auch ziemlich gut.

Wie gewinne ich?

Versuchen Sie immer auf genau 20 Punkte zu kommen – verschwenden Sie dazu aber nicht mehr als eine Karte pro Runde. Sparen Sie gute Karten (+/-3, +/- 4) auf und werfen Sie am Anfang lieber Karten mit hohen Werten (etwa +/-6) in die Waagschale. Wenn Sie in Führung liegen, sollten Sie den Gegner ruhig mal eine Runde gewinnen lassen, sofern er dazu seine Karten einsetzen muss – so haben Sie noch Trümpfe für die entscheidenden Runden in der Hand. Mit weniger als 20 Punkten geben Sie sich nur zufrieden, wenn Sie oder Ihr Gegner keine Karten mehr haben. Lernen Sie außerdem Ihren Gegner kennen – speichern Sie ab und spielen Sie ein paar Runden gegen ihn, bis Sie einschätzen können, welche Karten er gewöhnlich ausspielt. Laden Sie dann den alten Spielstand ein und Sie haben einen großen Vorteil.

Swoop-Rennen

Kann ich mein Swoop-Bike upgraden?

Obwohl viele NPCs darüber sprechen, können Sie Ihr Swoop-Bike leider nicht upgraden.

Wie werde ich Champion?

Während das Rennen auf Taris kein großes Problem darstellt (siehe Komplettlösung in PC Games 01/04), sind die beiden anderen Strecken auf Tatooine und Manaan schon weitaus kniffliger. Die folgenden Tipps helfen Ihnen, die Bestzeit zu knacken:

1. Speichern Sie vor dem Rennen auf jeden Fall ab und laden Sie erneut, wenn Sie einen Fehler machen – das erspart Ihnen die lästige Startgebühr vor jedem Anlauf.
2. Ein schlechter Start kostet Sie wertvolle Sekunden. Üben Sie daher das genaue Timing.
3. Fahren Sie auf den ersten Metern über wirklich jeden Geschwindigkeits-Booster, um ordentlich Fahrt aufzunehmen.
4. In der Mitte der Strecke dürfen Sie sich trotz vereinzelter Booster nicht zu weit nach außen drängen lassen.
5. Gegen Ende ist es wichtig, möglichst gerade auf das Ziel zuzusteuern, auch wenn das bedeutet, dass Sie dann den einen oder anderen Booster verpassen.
6. Wie schon beim Start ist auch beim Hochschalten genaues Timing gefragt – warten Sie lieber ein wenig länger, als zu früh in den nächsten Gang zu schalten.
7. Ihr Bike verfügt über fünf Gänge – wenn Sie also viermal hochgeschaltet haben, können Sie die Tachoanzeige ignorieren.

Tatooine

Die ersten elf Geschwindigkeits-Booster sollten Sie allesamt abfahren. Halten Sie sich dann in der Mitte der Strecke und ignorieren Sie die Booster auf der linken Seite. Kurz vor dem Ziel machen Sie einen kleinen Schwenker nach rechts (drei Booster), bevor Sie sich für die beiden letzten Booster wieder in die Mitte orientieren. In den zweiten Gang wechseln Sie bereits auf dem ersten Booster und schalten auf dem dritten, kurz vor dem siebten und nach dem elften Booster weiter hoch.

Manaan

Hier nehmen Sie die ersten zwölf Booster ohne Ausnahme und halten sich dann erneut in der Mitte. Die rechten Booster lassen Sie links liegen. Kurz vor dem Ziel fahren Sie nur über den zentralen Booster, nicht über die beiden äußeren. Hochschalten sollten Sie nach dem ersten und dritten Booster, kurz vor Booster 7 und nach Nummer 12.

Preisgeld

Auch wenn Veranstalter Motta Ihnen eine andere Information gibt, können Sie die gewonnenen Preise beruhigt bei jedem Händler einlösen. Sie erhalten immer 80 Credits.

Die Yavis-Raumstation

Was soll ich da?

Auf der Yavis-Raumstation können Sie die besten Gegenstände im Spiel kaufen und eine Menge Geld beim Pazaak gewinnen (siehe Pazaak-Abschnitt). Wenn Sie Suvam Tam zehnmal in Folge schlagen, erhalten Sie nicht nur einen Rabatt von 20 Prozent auf seine Ware, sondern bekommen auch mehr Geld für Gegenstände, die Sie ihm verkaufen. Nutzen Sie diesen Vorteil so früh wie möglich und verkaufen Sie Ihren überschüssigen Krempel ausschließlich an Suvam.

Suvams Rettung

Wenn Sie die dritte Sternenkarte gefunden haben, schauen Sie wieder auf Yavin vorbei – Suvam wird nun von einer Schmugglerbande bedroht. Ungeachtet Ihrer Reaktion ziehen die Gauner ab und Suvam erweitert sein Warenangebot um einige nette Gegenstände – warten Sie mit dem Einkauf aber noch ab, bis Sie auch die letzte Sternenkarte entdeckt haben (nutzen Sie bis dahin die in der Charaktersektion genannte Ausrüstung). Wenn Sie nun nach Yavin reisen, wird Savum von den Schmugglern attackiert und Sie müssen ihn retten. Keine leichte Aufgabe, denn die Schmuggler können ordentlich austeilen. Speichern Sie vor dem Kampf unbedingt ab und nehmen Sie Juhani und Zaalbaar in die Party auf. Setzen Sie weit entfernte Gegner mit einer Machtwelle oder Lähmung außer Gefecht und arbeiten Sie die Gauner nacheinander ab. Falls Sie keine Chance haben, ist Hochleveln angesagt. Vergessen Sie nach dem Kampf auf keinen Fall, die Schmuggler zu durchsuchen; jeder von ihnen hat rund 1.000 Credits im Gepäck.

Die Qual der Wahl

Schneller Schuss oder doch lieber Scharfschütze? Die folgende Tabelle zeigt Ihnen, welche Kampftalente Sie Ihren Partymitgliedern beibringen sollten und welche Reihenfolge dabei empfehlenswert ist.

Charakterlevel	Carth	Mission	Zaalbar	Bastila	
5	Schneller Schuss	Duelle	Kampf mit zwei Waffen		
6	Scharfschütze			Kampf mit zwei Waffen	
7	Ausgleichen		Kampf mit zwei Waffen		
8	Kampf mit zwei Waffen	Duelle			
9	Schneller Schuss		Kampf mit zwei Waffen	Kampf mit zwei Waffen	
10	Schneller Schuss				
11	Ausgleichen	Zähigkeit	Unruhe		
12	Ausgleichen			Unruhe	
13	Scharfschütze		Unruhe		
14	Scharfschütze	Zähigkeit			
15	Starke Explosion		Kritischer Treffer	Unruhe	
16	Starke Explosion				
17	Implantat	Zähigkeit	Starker Angriff		
18	Implantat			Jedi-Verteidigung	
19	Implantat		Kritischer Treffer		
20	Zähigkeit	Ausgleichen			



MÖRDERISCH Kopfgeldjäger Hulas spricht nur mit Ihnen, wenn Sie sich ihm ohne Begleiter nähern, sonst fühlt er sich bedroht. Der Solo-Modus reicht nicht aus, verbannen Sie also Ihr Team aufs Schiff.



HINTERHÄLTIG Um Lorgal zu eliminieren, müssen Sie den Computer, der sich neben seiner Zelle befindet, umprogrammieren. Wenn Ihr Charakter zwei linke Hände hat, muss T3-M4 die Sache übernehmen.

Einkaufsbummel

Nach der Schlacht erweitert Suvam sein Warenangebot um die beste Ausrüstung im gesamten Universum – jetzt dürfen Sie zugreifen. Insbesondere die beiden Lichtschwertkristalle (20.000 und 25.000 Credits) sollten Sie sich nicht entgehen lassen. Da Fernkämpfer in der nun folgenden Sternenschmiede einen schweren Stand haben, rüsten Sie bevorzugt Ihre Nahkämpfer (Juhani, Zaalbar, Jolee) aus. Etwa 80.000 Credits müssen Sie schon veranschlagen, wenn Sie Ihre gesamte Party optimal auf die letzte Herausforderung vorbereiten wollen. Wenn Ebbe in Ihrem Geldbeutel herrscht, ist es Zeit für die Swoop-Rennen und ein paar Runden Pazaak.

Meuchelmörder

Die Bewerbung

Um an diese Kopfgeldjäger-Quest zu gelangen, müssen Sie zunächst Calo Nord eliminieren – wenn Sie unserer Lösung aus der letzten Ausgabe gefolgt sind, haben Sie das auf Tatooine erledigt. Laufen Sie nun durch die Stadt und bald wird Ihnen ein Twi'lek ein Datenpad in die Hand drücken. Folgen Sie den Anweisungen und reisen Sie nach Manaan. Hulas finden Sie in der Nähe der republikanischen Botschaft; er wird allerdings nur mit Ihnen reden, wenn Sie alleine sind – entfernen Sie also Ihre Begleiter kurzzeitig aus der Party. Insgesamt hat Hulas fünf Kopfgeld-Aufträge für Sie, zu Beginn werden allerdings nur zwei davon freigeschaltet.

Lorgal

Lorgal finden Sie in der republikanischen Botschaft. Aktivieren Sie das Kontrollterminal, das bei seiner Zelle steht, und programmieren Sie es darauf, den Gefangenen zu töten. Natürlich werden Sie für diese Tat mit dunklen Machtpunkten „belohnt". Hulas freut sich allerdings ein Loch in den Bauch und zeigt sich mit 500 Erfahrungspunkten und einem netten Schwert erkenntlich.

Zuulan

Zuulan hat sich auf Dantooine verkrochen, sein Land Speeder steht in der Nähe des Anwesens der Matale. Nachdem Sie das Gefährt gefunden haben, gibt es zwei Möglichkeiten: Entweder läuten Sie den Alarm, warten, bis Zuulan aufkreuzt, und erledigen ihn dann, oder Sie platzieren eine Mine in seinem Land Speeder und lassen ihn auf diese Weise in die Luft fliegen – dann dürfen Sie sich auch über die dunklen Machtpunkte freuen, die Sie sich redlich verdient haben. Hulas ist natürlich entzückt und belohnt Sie mit weiteren 500 Erfahrungspunkten, einem Blaster und den drei verbliebenen Missionen.

Vorn

Der nächste Weg führt Sie nach Tatooine, in das Territorium der Sandleute. Dort stoßen Sie auf ein paar Land Speeder und einen Droiden, der Sie attackiert. Da Vorn nirgendwo zu sehen ist, erledigen Sie den Blechheini und programmieren ihn um, so dass er sich gegen seinen Besitzer wendet. Ihre Party folgt nun dem Droiden und zusammen machen Sie mit Vorn kurzen Prozess. Alternativ könnten Sie auch Vorns Land Speeder verminen, allerdings ist das keine besonders gute Idee, da Vorn die Falle durchschaut und Sie dann einen härteren Kampf austragen müssen. Egal, wie Sie es anstellen, dunkle Machtpunkte sind unvermeidbar. Zurück bei Hulas, sind 1.000 Erfahrungspunkte der verdiente Lohn.

Rulan

Rulan ist eine harte Nuss. Er versteckt sich auf Kashyyk in den oberen Schattenlanden. Bevor Sie ihn stellen, müssen Sie zunächst einmal die Wookiee-Leiche im Südwesten finden (siehe Karte). Durchsuchen Sie den toten Wookiee und lesen Sie das Datenpad. Weiter südlich finden Sie Grarwwaar. Dieser sollte laut Datenpad eigentlich tot sein – wenn Sie ihn auf diese „Diskrepanz" ansprechen, stellt sich heraus, dass es sich in Wirklichkeit um Rulan handelt, der ein Gestaltenwandler ist. Bevor er Sie attackiert, verwandelt er sich in Jolee. Verprügeln Sie ihn und er wird sich zunächst in ein Monster, dann in einen Tach verwandeln und schließlich davonlaufen. Im Nordwesten treffen Sie auf eine ganze Horde von Tach. Sprechen Sie die Viecher so lange an, bis Sie Rulan ausgemacht haben, und geben Sie ihm dann den Rest. Von Hulas erhalten Sie dafür erneut 1.000 Erfahrungspunkte und eine nützliche Kopfbedeckung.

Ithorak

Ithorak befindet sich auf Manaan. Um ihn aufzuspüren, müssen Sie aber zunächst mit Vek (bei den Swoop-Rennen) ein Meeting arrangieren. Treffen Sie sich mit Vek am Raumhafen und lassen Sie sich von ihm zu Ithorak führen. Was Sie auch in dem folgenden Gespräch antworten, Ithorak wird herausfinden, dass Sie ein Kopfgeldjäger sind, und angreifen. Legen Sie ihn um und erstatten Sie bei Hulas für 1.000 Erfahrungspunkte und tolle Handschuhe Bericht.

Betrüger!

Nachdem Sie alle Aufträge ausgeführt haben, macht Ihnen Hulas ein Geständnis: Ihre Opfer waren in Wirklichkeit die Anführer der Mördergilde und da diese nun hinüber sind, kann er die Organisation übernehmen. Wenn Sie wollen, können Sie ihm die Täuschung übel nehmen und er wird Sie zu einem Duell auf Tatooine (im Dünenmeer) herausfordern. Obwohl er Sie auffordert, nur alleine zu kommen, ignorieren Sie seine Anweisung einfach; Hulas selbst hält sich nämlich auch nicht daran. Der folgende Kampf ist nicht einfach – erledigen Sie zunächst seine Kameraden und sparen Sie sich Hulas bis zum Schluss auf. Lähmung und Machtwelle sind sehr hilfreich. Durchsuchen Sie anschließend die Leichen – es finden sich viele brauchbare Sachen.

Eiskalte Engel

Auch wenn die Meuchelmörder-Quests für Charaktere der dunklen Seite konzipiert sind, ist es als guter Jedi durchaus möglich, sie ohne gravierende Nachteile zu lösen. Der Trick besteht darin, sie so früh wie möglich in Angriff zu nehmen, um die dunklen Machtpunkte, die nicht zu vermeiden sind, später wieder ausgleichen zu können.

S

T3-M4	Canderous	HK-47	Juhani	Jolee
Kampf mit zwei Waffen				
Kampf mit zwei Waffen	Schneller Schuss			
	Scharfschütze		Duelle	
	Schneller Schuss			
Vorsicht	Ausgleichen	Schneller Schuss	Unruhe	Duelle
	Ausgleichen			
Technik-Experte	Ausgleichen			
Vorsicht	Scharfschütze	Starke Explosion	Duelle	Duelle
	Scharfschütze		Unruhe	
	Starke Explosion			
Technik-Experte	Zähigkeit	Schneller Schuss	Duelle	Jedi-Verteidigung
	Zähigkeit			
Waffenkenntnis: Blaster	Starke Explosion			
	Unruhe	Schneller Schuss	Unruhe	Jedi-Verteidigung
Zähigkeit	Unruhe			
	Unruhe			

Die ideale Party

Allgemeine Hinweise

Im folgenden Abschnitt können Sie nachlesen, wie Sie Ihre Partymitglieder optimal einsetzen. Da Ihnen die besten Gegenstände im Spiel erst sehr spät zugänglich werden (siehe Yavin), haben wir sie hier nicht mit aufgeführt, sondern uns auf Waffen und Rüstungen konzentriert, die Sie bereits im ersten Spielabschnitt erwerben können und die Ihnen bis zum letzten Planeten gute Dienste erweisen werden. Zudem haben wir jeden Charakter auf einer Skala von 0 bis 10 Punkten bewertet, damit Sie einschätzen können, wessen Ausrüstung Sie vorrangig verbessern sollten. Eine gute Party besteht übrigens aus zwei Nahkämpfern und einem Fernkämpfer – erst in der Sternenschmiede macht es Sinn, wenn Sie dazu übergehen, drei Nahkämpfer zu benutzen.

Carth Onasi





Carth ist ein ordentlicher Fernkämpfer, der später allerdings nicht mit Canderous und HK-47 mithalten kann. Drücken Sie ihm am besten die schwere Pistole von Cassus Fett (gibt's auf Korriban) und den Blaster von Bendak Starkiller in die Hand. Achten Sie darauf, dass Sie in Sachen Rüstung seine Geschicklichkeit nicht zu stark einschränken: Stecken Sie ihn entweder in Daviks oder in Exar Kuns Rüstung. Schneller Schuss, Scharfschütze und Starke Explosion sind die Kampftalente, die Sie vorrangig erhöhen. Meistern Sie auch unbedingt den Kampf mit zwei Waffen. Alle Skill-Punkte invesieren Sie in „Verletzung heilen". Von den vier Attributspunkten, die Carth im Laufe des Spiels erhält, stecken Sie drei in Geschicklichkeit und einen in Intelligenz.

Mission Vao



Mission ist eine Gaunerin und daher im Kampf kaum zu gebrauchen. Wenn Sie sie unbedingt in die Schlacht werfen wollen, empfiehlt es sich, ihr entweder eine gute Pistole oder ein gutes Gewehr (etwa die mandalorianischen Varianten) zu geben und sie aus dem Getümmel herauszuhalten. Legen Sie Mission vorzugsweise leichte Rüstungen an. Verbessern Sie beim Leveln die Scharfschützen-Fähigkeit und gleichen Sie Missions Mangel an Hitpoints mit Zähigkeit aus. Ihre Skillpoints verteilen Sie auf Sicherheit, Bewusstsein und Sprengstoffeinsatz. Einen Attributspunkt verwenden Sie auf Weisheit, der Rest wandert in Geschicklichkeit.

Zaalbar

★★★★★★★★★☆



Ihr Party-Wookiee braucht eigentlich nur ein Schwert, um richtig aufzuräumen. Geben Sie ihm aber besser gleich zwei. Zu Beginn ist er mit aufgewerteten Virboschwertern gut bedient (eines finden Sie auf der Endar Spire, eines hat Mission im Gepäck), später leisten Baccas Klinge und Yusanis Schwert gute Dienste. Lassen Sie auf jeden Fall die Finger von den diversen Wookiee-Bögen – sie würden nur seinen astronomischen Stärke-Wert verschwenden. Meistern Sie mit Zaalbar Unruhe und den Kampf mit zwei Waffen und er wird zur echten Killerbestie. Seine Skill-Punkte sind bei „Verletzung heilen" gut aufgehoben. Von den vier Attributspunkten packen Sie einen auf Geschicklichkeit und die anderen auf Stärke.

Bastila Shan





Ihr erster Jedi bekommt natürlich das gelbe Zwillingslaserschwert. Hüllen Sie die Dame auf jeden Fall in Jedi-Roben, um ihre hohe Geschicklichkeit voll zur Geltung kommen zu lassen; Handschuhe und entsprechende Kopfbedeckungen steigern ihr Geschick weiter. Meistern Sie zunächst den Kampf mit zwei Waffen (gibt auch Boni auf Zweihandkampf) und anschließend Unruhe. Bringen Sie ihr in Sachen Jedi-Kräfte so schnell wie möglich Heilung bei, das spart zu Beginn eine Menge Medpacks. Da Sie Bastila später ohnehin verlieren, lernen Sie darüber hinaus vornehmlich Kräfte, die Ihnen in der ersten Spielhälfte nützlich sind – etwa Machtstoß und Betäuben. Je einen Attributspunkt investieren Sie in Geschicklichkeit und Charisma, zwei in Weisheit.

T3-M4

★★☆☆☆☆☆☆☆☆



T3 benötigen Sie auf Taris und danach nie wieder – wenn er Sie erst einmal in die Sith-Basis gebracht hat, können Sie vergessen, dass es ihn überhaupt gibt. Der kleine Bursche ist ein so lausiger Kämpfer, dass Sie keinen Credit für seine Ausrüstung verschwenden müssen. Geben Sie ihm einfach die Gegenstände, aus denen HK-47 herausgewachsen ist. Nützlich wird der Droide nur, wenn Sie sich in einen Computer hacken müssen und Einzelteile knapp sind, daher sollten Sie auch vornehmlich seinen Computer-Skill steigern. Zudem kann er recht gut reparieren und Schlösser knacken, aber das sollte Ihr Hauptcharakter beziehungsweise Mission ebenfalls beherrschen. Erhöhen Sie sein Geschick und bringen Sie ihm Talente bei, die seiner Rolle als Werkzeug-Charakter entsprechen – also Vorsicht und Technik-Experte.

Canderous Ordo

★★★★★★★★☆☆



Canderous ist groß, gemein und liebt Riesenwummen. Werten Sie also seinen Blaster so früh wie möglich auf. Da Canderous auch mit den vier zu Verfügung stehenden Attributspunkten nicht umwerfend geschickt ist (Sie sollten dennoch alle vier in Geschicklichkeit packen), ist es ohne große Abzüge möglich, ihn in eine schwere Rüstung zu stecken. Die Kampfrüstung von Cassus Fett ist eine gute Wahl. Meistern Sie zunächst den schnellen Schuss und danach Scharfschütze, bevor Sie sich auf Implantate konzentrieren. In Verletzung heilen sind seine mageren Skill-Punkte gut aufgehoben.

HK-47



Ihr Party-Wookiee braucht eigentlich nur ein Schwert, um richtig aufzuräumen. Geben Sie ihm aber besser gleich zwei. Zu Beginn ist er mit aufgewerteten Virboschwertern gut bedient (eines finden Sie auf der Endar Spire, eines hat Mission im Gepäck), später leisten Baccas Klinge und Yusanis Schwert gute Dienste. Lassen Sie auf jeden Fall die Finger von den diversen Wookiee-Bögen – sie würden nur seinen astronomischen Stärke-Wert verschwenden. Meistern Sie mit Zaalbar Unruhe und den Kampf mit zwei Waffen und er wird zur echten Killerbestie. Seine Skill-Punkte sind bei „Verletzung heilen" gut aufgehoben. Von den vier Attributspunkten packen Sie einen auf Geschicklichkeit und die anderen auf Stärke.

Jolee Bindo

★★★★★★★☆☆☆



Der alte Mann und die Macht – Jolee ist ein ordentlicher Nahkämpfer und ein wenig irre. Als Jedi-Gesandter liegt seine Stärke eindeutig in Jedi-Kräften, mit denen er Sie im Kampf so gut wie möglich unterstützen kann – also Tapferkeit und Heilung. Erhöhen Sie unbedingt Jolees Weisheit und Charisma. Meistern Sie außerdem Duelle und die Jedi-Verteidigung. Er ist in Jedi-Roben am besten aufgehoben und ein Lichtschwert darf natürlich auch nicht fehlen. Genau wie bei Juhani und Bastila erhöhen Sie sowohl Geschick als auch Stärke durch diverse Accessoires, also Handschuhe, Gürtel und Kopfbedeckungen. Seine Skill-Punkte packen Sie auf „Verletzung heilen".

Juhani

★★★★★★★★★★



Auch wenn sie recht unscheinbar wirkt, ist Juhani eine erstklassige Nahkämpferin. Gehüllt in Jedi-Roben und mit einem Lichtschwert ausgerüstet, kann ihr eigentlich nicht mehr sonderlich viel passieren. Entsprechende Handschuhe und Kopfbedeckungen steigern ihr Geschick, das Sie mit drei Attributspunkten weiter verbessern; den letzten Punkt verwenden Sie auf Charisma. Bringen Sie Ihr Unruhe bei und meistern Sie Duelle. Geschwindigkeitsschub und Machtschild sind gute Jedi-Kräfte, die Sie früh aufwerten. Heilung ist obligatorisch. Später können Sie Juhani ruhig einige dunkle Kräfte beibringen, auch wenn Sie sich der guten Seite der Macht verschrieben haben. Schock und Verlangsamen sind eine gute Wahl.

Lords of Everquest

Welche Einheiten produzier´ ich bloß und wo geht's zur nächsten Nebenquest? Es gibt mächtig viel zu tun für Hobby-Strategen in Lords of Everquest. Erleichtern Sie sich die Arbeit ein wenig mit unserer detaillierten Lösung zur ersten Kampagne.


Ohne Lord geht nichts

Keine Frage, die wichtigste Einheit jeder Kampagne ist der jeweilige Lord. Nutzen Sie jede Gelegenheit, um den Knaben hochzuleveln. Für welchen Lord Sie sich entscheiden, ist im Grunde schnuppe, der Kampagnenverlauf bleibt davon unberührt. Lediglich der Schwierigkeitsgrad und die zur Verfügung stehenden Eigenschaften des Anführers variieren. In Missionen, in denen Sie keinerlei Zeitdruck unterliegen, haben Sie alle Muße, um mit dem Lord die Karte zu erkunden und dabei Erfahrungspunkte zu sammeln. Wenn sich zu Ihrer Lordschaft noch einen Heiler und ein oder zwei Kämpfer gesellen, sind Sie für viele der kleineren Gefechte gut gerüstet. Was bringt die ganze Lord-Levelei? Im Gegensatz zu anderen Strategietiteln beeinflusst die Heldenstufe die Einheiten-Produktion. Frisch trainierte Kämpfer beginnen immer mit der halbierten Levelstufe (aufgerundet) des Lords. Beispiel: Wenn Sie einen Lord der Stufe 7 besitzen, starten alle produzierten Einheiten sofort mit der vierten Erfahrungsstufe.

BESCHUPPT Zugegeben, die Erscheinungsform von Lord Skass ist nicht gerade sympathisch, aber seine Fähigkeiten auf dem virtuellen Schlachtfeld sind Gold wert.

Grundlagen

Ohne Lord geht nichts

Wenn es eine Gewerkschaft für Echtzeit-Strategen gäbe, wäre **Lords of Everquest** bestimmt ein Vorzeigemodell für Arbeitnehmer. Hier wird Einheitenschutz groß geschrieben. Nach jeder geschlagenen Schlacht empfiehlt sich eine längere Erholungspause, damit Ihre Schützlinge regenerieren. Das Ganze hat durchaus einen tieferen Sinn: Erstens sind große Massenschlachten, in denen die Krieger nur verheizt werden, aufgrund der knappen Ressourcenlage nicht drin und zweitens bietet **Lords of Everquest** eine Übernahmefunktion. Nach jeder gewonnenen Schlacht begleiten Sie einige erfahrene Einheiten in die nächste Mission. Sobald die Einheiten die Stufe 6 erreichen, lassen sich diese per virtuellen Ritterschlag nochmals aufwerten. Als Mini-Lords verfügen solche Einheiten auch über neue Fähigkeiten.

Die leidige KI

1. Als Fantasy-Feldherr rauft man sich die Haare angesichts der „Intelligenz", die die Gegner an den Tag legen. Allzu oft lassen sich Militäranlagen oder Einheiten des Gegners in Sichtweite von deren Kollegen niedermachen, ohne dass eine Reaktion erfolgt. Wenn Sie in der Kampagne diese Schwäche gnadenlos ausnutzen, beenden Sie viele Missionen viel leichter.
2. Doch auch die eigenen Einheiten verhalten sich nicht gerade intelligent. Selbst mit angeschlagener Gesundheit rennen Ihre Jungs blindlings in Feindansammlungen hinein. Zum Glück gibt es den Verteidigungs-Button für Ihre Truppen. Damit halten Sie das Chaos im Zaun. Versuchen Sie lieber, Gegner einzeln oder paarweise anzulocken. Mit etwas Fingerspitzengefühl und ordentlichem Mikromanagement lösen Sie damit selbst große Verbände im Handumdrehen auf.

Rohstoffsituation

Platin, der einzige Rohstoff in **Lords of Everquest**, ist knapp bemessen. Vergessen Sie es gleich, auf große Truppenverbände zu spekulieren. In der Regel gibt es für die Missionen einige wenige, aber wichtige Schlüsseleinheiten. Halten Sie die Verluste nach Möglichkeit klein. Speichern Sie grundsätzlich vor einem Gefecht ab. Wenn sich Ihre eigenen Reihen zu stark gelichtet haben, unternehmen Sie einen neuen Versuch. Auf den Karten finden Sie meist mehrere Minen. Sichern Sie sich auf jeden Fall so viele Abbaustätten wie möglich.

Shadowrealm-Kampagne

Adelsstufen

Die erste Kampagne wurde mit dem netten Herrn aus dem Tutorial, Lord Skass, gelöst. In der Komplettlösung sagen wir Ihnen, mit welchem Level Ihr Lord jeweils starten sollte.

Mission 1 – Betrayal, Lord Stufe: 1

1. Gleich in der ersten Mission geht's auf Schatzsuche – nördlich vom Fluss finden Sie eine Truhe mit dem Zauber Poisoned Web.
2. Setzen Sie Ihre Lordschaft ausgiebig solo ein, um fleißig Erfahrung zu sammeln. Nur wenn es für den Anführer brenzlig wird, ziehen Sie Ihre Kämpfer hinzu.
3. Auf dem Friedhof gegen Ende der Mission sind zwei weitere Truhen versteckt. Eine im nordöstlichen Bereich (Ring of Firewarding), die andere im westlichen Teil (Lightning Blast).
4. Halten Sie sich von Ruk fern, bis Sie die Truhen geplündert haben, denn die Mission endet automatisch, wenn Sie sich ihm nähern.

Mission 2 – Whispering of the Bones, Lord Stufe: 2

1. Die Gnolle südlich vom Startpunkt sind die erste Bedrohung. Sofern Sie noch den Lightning Blast aus der ersten Mission besitzen, setzen Sie ihn gleich ein.
2. Die Skelette im Süden auf dem Hügel bei den Bone Piles lassen sich prima weglocken. Zerstören Sie die Verteidigungsanlagen alleine mit Ihrem Lord.
3. Der Gegner hat Frostbringer auf erhöhten Plätzen stationiert – die sind ein gefundenes Fressen für Ihre Lordschaft.
4. Die Nebenquest ist leicht gewonnen: einfach mit der gesamten Truppe die Gnolle zur Brust nehmen. In der Kiste im Norden findet sich ein weiterer Lightning Blast. STEFAN WEISS



IM DUTZEND Die einfachen Oger-Krieger werden erst in der Gruppe so richtig effektiv.

BLITZGEWITTER Setzen Sie die Spruchrollen ein, wo es geht, das erleichtert die Kämpfe enorm.

Mission 3 – The Siege at Neriak, Lord Stufe: 3

1. Die Basis am Startpunkt muss gar nicht erst groß verteidigt werden. Bauen Sie lediglich die Ogre Barracks, um Einheiten zu trainieren. Sobald Sie es sich leisten können, errichten Sie einen Sparring Ground, um das Oger-Upgrade Beast of Burden entwickeln zu können. Produzieren Sie auch drei bis vier Defiler.

2. Für den Platin-Abbau genügen drei Arbeitsspinnen.

3. Im südlich gelegenen Dorf trifft die Einsatztruppe einen Typen mit schwebendem Buch über dem Kopf – klar, der Bursche hat was zu sagen. Er bietet eine Nebenquest an. Der Weg zum Friedhof wird von drei Werwölfen bewacht. Mit denen wird der Lord alleine nicht fertig, ziehen Sie daher zwei bis drei Oger und ebenso viele Defiler hinzu.

4. Zerstören Sie auf dem Friedhof nicht nur die Gruft neben Meiru, sondern danach auch die Verblichene selbst, das gibt ein paar Erfahrungspunkte mehr. Vergessen Sie nicht, sich im Dorf Ihre Belohnung abzuholen. Die drei Town Guards können Sie gut gebrauchen.

5. Auf dem Weg nach Osten versperrt ein Brotherhood-Außenposten den Weg. Stürmen Sie das Lager und schicken Sie Ihre Nahkämpfer sofort gegen die Abwehrtürme. Wenn die Basis geplättet ist, errichten Sie dort selber einen Stützpunkt mit Stronghold und Ogre Barracks.

6. Bevor Sie sich nach Norden aufmachen, werfen Sie noch einen neugierigen Blick nach Osten über den Fluss und sprechen Rasz an.

7. Der Lord hat zunächst die Aufgabe, vorgeschobene Bone Piles des Gegners zu entsorgen. Sammeln Sie dann Ihre komplette Streitmacht (Maximalbevölkerung ausreizen) vor Sulruuas Basis. Stürmen Sie das Areal und beharken Sie schnellstmöglich die Bone Piles und die Baracken der Basis. Sulruua flüchtet gen Norden, vertrimmen Sie die böse Schergin einfach mit Ihrem Lord.

GOTTESACKER Wenn Sie schon auf dem Friedhof für Unruhe sorgen, verschaffen Sie Meiru die ewige Ruh'.

ABGEHAUEN Während sich unser adliger Lockvogel verdünnisiert, räumen die Kämpfer mit den angeschmierten Gegnern auf.

Mission 4 – The Burning Thicket, Lord Stufe: 5

AUSERWÄHLT Picken Sie sich den gefährlichsten Burschen heraus und locken Sie ihn auf Ihre Fährte. Ihre Leute am Fluss nehmen den Kollegen dann in die Zange.

LUFTIG Vernachlässigen Sie auf keinen Fall die Luftabwehr, sonst ist die Mission schnell verloren.

1. Zuerst sichern Sie das Platin-Vorkommen nordöstlich Ihrer Startbasis. Vier Oger und Ihr Lord sollten genügen, um mit den Spinnen fertig zu werden. Locken Sie jeweils ein bis zwei der Achtfüßler weg, gegen alle sechs gleichzeitig haben Sie keine Chance. Trainieren Sie in der Zwischenzeit in der Basis Defiler. Die gegnerischen Goblins werden ausschließlich mit Lufteinheiten angreifen, Defiler sind daher die einzig richtige Wahl.

2. Sobald Sie die Mine gesichert haben, ziehen Sie nach Osten. Geben Sie dem Lord vier Oger und vier Defiler als Begleitung mit.

3. Nachdem Sie die Elfen-Quest erhalten haben, marschieren Sie mit Ihrer Truppe am Fluss entlang Richtung Südwesten. Dort stoßen Sie auf ein Goblin-Camp mit zwei der gefangenen Elfen. Ihr Lord und die Defiler werden mit den Einheiten leicht fertig.

4. Nehmen Sie die beiden Elfen mit und überqueren Sie im Süden den Fluss in Richtung Osten. Dort befindet sich ein weiteres Goblin-Camp. Erledigen Sie zuerst den dortigen Deathbinder, er ist am gefährlichsten. Führen Sie nach dem Kampf alle vier Elfen zum Zielort.

5. Bilden Sie in dem Elfengebäude gleich vier bis fünf Bogenschützen aus und setzen Sie diese zur Bewachung ein. Ihre Kampfgruppe zieht derweil vom Elfengebäude nach Norden weiter, dort wartet ein weiteres Goblin-Camp mit Deathbinder. Sobald die Gegner im Staub liegen, sacken Sie auf jeden Fall den dortigen Regenerationstrank ein.

6. Bilden Sie einen Trickster aus und schicken Sie den Knaben zur Brücke. Nur er kann die Giftfallen aufspüren und unschädlich machen.

7. Im Goblin-Lager östlich der Brücke erwarten Sie vier Boneslayer, drei Aggressors und ein Commander. Locken Sie die Gegner einzeln raus und setzen Sie die Fallenoption der Trickster-Einheit ein.

8. Nehmen Sie das Camp im Süden ein. Sie benötigen dafür außer Ihrem Lord je sechs Oger und Defiler. Schaffen Sie zuerst den Level-14-Deathbinder aus dem Weg. Außer der Mine finden Sie im Camp den gefangenen Magier Xorin, der sich Ihnen anschließt.

9. Etwas nordwestlich der Brücke entdecken Sie eine weitere Mine, die allerdings von Spinnen bewacht wird. Zermatschen Sie die Ekelviecher – zur Belohnung erhalten Sie ein Amulett, das vor Giftangriffen schützt.

10. Bleibt noch das letzte Camp im Norden. Setzen Sie zuerst den Commander und danach den Deathbinder außer Gefecht, der Rest ist simpel.

Mission 5 – River of Blood, Lord Stufe: 7

ABWEHR So sieht die erfolgreiche Basisverteidigung aus. Wie immer gilt: Mikromanagement ist der Schlüssel zum Erfolg.

FALLEN LEGEN

IN DER BASIS POSTIEREN

BONE PILES UPGRADEN

SPRÜCHE EINSETZEN

SPEZIALIST Mit dem Trickster in der Truppe werden die gegnerischen Fallen auf den Brücken einfach schnell aufgespürt.

TRICKSTER

FALLEN ENTSCHÄRFEN

Dumm wie Bohnenstroh bleiben die Gegner hocken, wenn unser Lord den Abwehrturm auseinander nimmt, ohne dabei die Auslöserlinie zu überqueren.

KI REAGIERT NICHT

AUSLÖSER

1. Schon zu Beginn der Mission beginnt der Computergegner mit kontinuierlichen Angriffen. Der Ablauf ist immer gleich: Nach einer Gruppe Soldaten wirft der Gegner zwei Katapulte ins Feld. Legen Sie daher zu Beginn sofort zwei Fallen mit Trickstern aus und ziehen Sie diese in die Basis zurück. Produzieren Sie schnell zwei bis drei Oger und wehren Sie mit der gesamten Truppe den ersten Angriff ab. Bleiben Sie dabei in Reichweite Ihrer Bone Piles.

2. Bleiben Sie zunächst in der Basis und trainieren Sie abwechselnd Oger und Defiler (je sechs Einheiten genügen). Zwei Sacrificial Healer komplettieren die Truppe.

3. Ihre Trickster klären die erste Brücke auf und entfernen, natürlich getarnt, die Fallen direkt vor der Nase der stationierten Gegner. Die Kampfgruppe postiert sich vor der Brücke und der Lord lockt die Gegner an. Vermeiden Sie es auf jeden Fall, auf der engen Brücke zu kämpfen.

4. Legen Sie nach einem Gefecht eine Rast ein und gleichen Sie Verluste aus. Arbeiten Sie sich vorsichtig weiter die Straße entlang. Die Trickster übernehmen wieder die Aufklärung. Sie müssen an fast jeder Brücke mit Fallen rechnen.

5. Der erste Außenposten liegt etwas abseits der Straße. Während Sie ihn zerstören, belassen Sie einige Einheiten an der Straße, um die periodisch anrückenden Invasoren abzufangen. Es wäre ärgerlich, wenn der Gegner einfach an Ihnen vorbeischleichen und Ihre Basis zerstören würde.

6. Beim zweiten Camp führt ein unscheinbarer Pfad nach Nordosten. Zeit für den Lord, wieder einen Gegenstand zu erobern. Vier Glamour Caster bewachen den Dragon-Roar-Spruch. Auf Ihrem Vormarsch treffen Sie auf Templer-Einheiten. Setzen Sie die Defiler und Ihren Lord dagegen ein.

7. Sobald Sie mit Abwehrtürmen konfrontiert werden, locken Sie immer zuerst die herumstehenden Einheiten weg. Danach stürzen Sie sich mit den Oger-Einheiten inklusive Ihres Lords auf die Türme.

Mission 6 – Contention, Lord Stufe: 9

1. Starten Sie diesen Auftrag am besten mit zwei aus dem vorigen Level übernommenen Heilern. Bei dieser Mission führt nur gutes Mikromanagement zum Erfolg. Außerdem haben Sie die Wahl, entweder die Gnolle oder die Goblins als Verbündete zu gewinnen. Für wen Sie sich entscheiden, ist egal. Die Gnolle besitzen etwas stärkere Einheiten, dafür sind die Goblins in größerer Zahl auf der Karte vertreten.

2. Wer mit den Gnollen liebäugelt, startet nach Missionsbeginn sofort in Richtung Norden durch. Helfen Sie Rosch Val Grey aus der Patsche, er bietet Ihnen einen Pakt an, wenn Sie die Feuerelementare bei der Mine im Süden aus dem Weg schaffen.

3. Falls es doch lieber die Goblins sein sollen, treffen Sie östlich von Rosch eine Grünhaut, die Ihnen den Deal vorschlägt, Häuptling Abinor zu befreien.

4. Auf der Karte sind mehrere Shadowrealm-Einheiten verteilt – nördlich von Rosch werden ein Trickster und Frostbringer gefangen gehalten. Weiter nordwestlich, auf dem Weg zu Abinor, warten ein weiterer Frostbringer und ein Summoner auf ihre Rettung. Bei der Mine im Norden lungern noch zwei Oger herum.

5. Egal, für welche Partei Sie sich entscheiden, nachdem der Pakt geschlossen ist, beginnen permanente Angriffe der gegnerischen Partei und der Brotherhood. Warten Sie daher erst mit dem Bündnis und erkunden Sie die Karte. Die vielen herumstreunenden Tiger bieten Gelegenheit, Erfahrungspunkte zu sammeln.

6. Schicken Sie den getarnten Trickster los, er findet im Norden beim großen Gnoll-Camp ganz im Westen eine Truhe mit einer Werwolfspruchrolle. Eine zweite Rolle davon entdecken Sie im Südosten bei den Goblins.

7. Der lange Canyon, der nach Südwesten führt und mit Tigern übersät ist, führt schließlich zur Truhe mit Bristlebane's Bounty. Diesen Spruch benötigen Sie dringend, um die Mission zu gewinnen.

8. Nachdem Sie sich Ihre Verbündeten gesichert haben, besetzen Sie sofort die nördliche Mine. Die Brotherhood versucht ebenfalls, dort Platin abzubauen. Lassen Sie die Hälfte Ihrer Truppe dort postiert, um ankommende Einheiten abzufangen. Die andere Truppenhälfte sichert den Hügel, auf dem Sie die Gebäude errichten. Sobald die obere Mine geschröpft ist, errichten Sie bei der südlichen Mine einen Smelting Tower und stellen zwei Oger zur Sicherung ab. Drei Arbeitsspinnen bauen das Platin ab.

9. Das Metall reicht nicht, um alle nötigen Gebäude zu errichten – jetzt kommt Bristlebane's Bounty ins Spiel. Rüsten Sie Ihren Trickster damit aus und führen Sie ihn nach Nordosten. Durch die Palmen haben Sie freien Blick auf das Rallyhood-Gebäude. Setzen Sie den Spruch ein, um dem Gegner auf magische Weise Platin zu mopsen. Jetzt haben Sie genügend Ressourcen für den Basisbau.

FÜTTERUNG Erschrecken Sie nicht vor diesem seltsamen Monster – im Inneren des Tieres wartet eine Belohnung auf Sie.

Maultiertreiber

Lust auf eine spaßige Nebenquest? Sicher sind Ihnen in dieser Mission die Maultiere aufgefallen, die auf der Karte verteilt sind. Insgesamt zehn dieser Zottelviecher gibt es. Wenn Sie mit dem Lord nahe an ein solches Lasttier herangehen, bekommen Sie die Kontrolle darüber. Führen Sie alle zehn Tiere nach Westen. Dort führt ein Pfad nach Süden zu einem Tentakelmonster, das ständig „Feed me!" brüllt. Wenn Sie ein Maultier nahe an das Monster heranführen, wird es verspeist. Sobald alle zehn verfüttert worden sind, spuckt das Viech eine Halbling-Einheit aus. Suchen Sie auf jeden Fall die Karte mit dem getarnten Trickster nach den Maultieren ab, BEVOR Sie den Pakt mit den Verbündeten eingehen, danach wird die Mission hektisch und Sie haben kaum noch Zeit, um in Ruhe nach den Tieren zu suchen.

SCHATZSUCHE Sichern Sie sich die beiden Truhen mit dem Werwolf-Spruch. Die Viecher teilen mächtig aus.

Mission 7 – The Forge At Rallos, Lord Stufe: 12

1. Die Brotherhood startet nach ein paar Minuten drei Angriffswellen gegen Ihre Basis. Rüsten Sie daher schnell auf. Die beiden Bone Piles werden mit dem Upgrade Death Glutch ausgestattet. Trainieren Sie eine Hand voll Oger und entwickeln Sie das Upgrade Beast Of Burden zur zweiten Stufe. Die wichtigste Einheit dieser Mission ist jedoch die Mogri-Einheit. Trainieren Sie davon sechs Gesellen. Ihre Kampftruppe komplettieren zwei Heiler und zwei bis drei Defiler. Damit werden Sie problemlos mit den drei Angriffswellen fertig. Schützen Sie auf jeden Fall die Bone Piles.

2. Nach dem dritten Angriff ist erst einmal Ruhe – heilen Sie Ihre Einheiten, trainieren Sie weitere sechs Mogri, entwickeln Sie deren Upgrade und stocken Sie Ihre Truppe Oger und Defiler weiter auf.

3. Auf dem Weg zur Oger-Festung heben Sie mehrere Brotherhood-Stellungen auf immer die gleiche Weise aus: Klären Sie zunächst mit dem Trickster das Gelände auf, um feindliche Fallen zu entfernen. Die lästigen Drachenviecher erledigen Sie am besten mit dem Lord (ausgerüstet mit dem Giftamulett), zwei Fernkämpfern und einem Heiler. Attackieren Sie die Flattermänner mit dem Lord, der dann in Giftgas eingehüllt wird, was ihn dank des Amuletts überhaupt nicht stört. Die Fernkämpfer helfen aus sicherer Entfernung.

4. Die Brotherhood-Posten sind in der Regel mit Abwehrtürmen und einem Flame Caster gesichert. Letzteren erledigt problemlos der Lord. Bilden Sie danach zwei Mogri-Dreiergruppen. Je eine Gruppe stürzt sich auf einen Abwehrturm, während der Rest der Truppe sich die Brotherhood-Einheiten vornimmt. Sobald die Türme zertrümmert sind, ziehen Sie sich etwas zurück und locken nach und nach die Gegner in kleine Scharmützel. Auf diese Weise verzeichnen Sie so gut wie keine Verluste.

5. Im Norden stoßen Sie auf eine zweite Mine. Mithilfe der Ressourcen lässt sich Ihr Heer verstärken. Östlich davon liegt ein Brotherhood-Stützpunkt, der mit vier Türmen gesichert ist. Bilden Sie daher vier Dreiergruppen Mogri und gehen Sie nach dem bewährten Kampfschema vor. Sollte Ihr Lord (wie unser Skass) Kreaturen beschwören können, verheizen Sie im Kampf um diesen Außenposten die beschworene Kreatur. Warum? Ganz einfach, kurz dahinter liegt der Eingang zur Oger-Festung, die nur der Lord betreten darf. Dummerweise ist der folgende Missionsabschnitt recht knackig und Sie sind daher gut beraten, wenn Sie innerhalb der Mauern gleich einen Mitstreiter beschwören können.

In der Ogerfestung

1. Erledigen Sie immer zuerst anwesende Heiler oder Magier-Einheiten. Anwesende Grunts kommen danach dran. Skass zum Beispiel spielt hier seine Fähigkeit Angst aus, um die Gegnerschar kurzzeitig zu verringern.

2. Achten Sie auf die in der Festung verteilten Truhen. Um die Dummy-Figur Hallford machen Sie einen großen Bogen. Wenn Sie dem Guten zu nahe kommen, hängt sich die Figur gnadenlos an Ihre Fersen. Zwar verursacht die Puppe keinen Schaden, lenkt aber ständig Ihre Truppe ab.

3. Setzen Sie grundsätzlich auf die Lock-Taktik. Sobald Sie fünf oder sechs Skeleton Warriors in der Gruppe haben, wird die Sache leichter. Setzen Sie die gefundenen Beschwörungsrollen sofort ein. Vor allem die Goblin Champions leisten gute Dienste in diesem Level.

4. Benutzen Sie mit Ihrer Truppe den Teleporter – achten Sie auf die Mini-Map, die Jungs landen mitten in einem Lavafeld. Ignorieren Sie die anwesenden Gegner und spurten Sie mit der Gruppe auf die schützenden, kleinen Inseln. Die Skeleton Warriors schicken Sie gegen die Grunts und Mogri, während die Fernkämpfer nebst Lord sich um die beiden T'Xol Mogri in der Luft kümmern.

DURCHEINANDER Wer Hotkeys paukt, hat's leichter. Oder wissen Sie auf Anhieb, welche Einheit wo hingehört?

Die Mogri gehen auf die Türme los ...

... während der Rest die Einheiten vertrimmt.

Mission 8 – Grave Developments, Lord Stufe: 18

KREISVERKEHR Die Totenbeschwörer bewegen sich im Uhrzeigersinn verflixt fix übers Spielfeld. Laufen Sie mit Ihren Jungs gegen den Uhrzeigersinn, um die Burschen abzufangen.

DRACHENANGRIFF Sobald ein Totenbeschwörer das Zeitliche segnet, erscheint ein giftiges Drachenviech. Schützen Sie die Fernkämpfer daher mit einem oder zwei Heilern.

HEILER BEREITHALTEN

VORBEREITET Wenn Sie Ihre Abwehranlagen in Schuss halten, fangen Sie die Angreifer schon im Vorfeld in Reichweite Ihrer aufgerüsteten Bone Piles ab.

1. Splitten Sie Ihre Anfangstruppe in zwei Teams auf und beordern Sie die Kämpfer zum Nord- und Südeingang Ihrer Basis. Die primäre Aufgabe besteht darin, schnell eine vernünftige Verteidigung aufzubauen, da die Brotherhood-Priester permanent die Friedhöfe auf der Karte abklappern und dort Untote beschwören.

2. Entwickeln Sie sofort die Death-Glutch-Upgrades für die Bone Piles. Danach bauen Sie die nötigen Gebäude, um Defiler, Summoner, Sacrificial Healer und Venom Spitter zu produzieren. Postieren Sie die Verteidigungstruppen in Reichweite Ihrer Bone Piles und aktivieren Sie den Verteidigungs-Modus. Reparieren Sie die Türme permanent. Wenn genügend Platin vorhanden ist, bauen Sie am Nord- und Südeingang noch je einen Bone Pile.

3. Wenn die Verteidigung steht, machen Sie sich daran, einen Jagdtrupp zusammenzustellen, der die Priester hetzt. Setzen Sie dafür den Lord, zwei Heiler, vier Summoner und vier Defiler ein. Die Priester bewegen sich sehr schnell, kesseln Sie die Robenträger am besten ein. Sobald ein Priester besiegt ist, greift dessen Reinkarnation in Form eines Drachen Ihre Basis an. Machen Sie die Biester mit Ihren Fernkämpfern, unterstützt von Heilern, platt. Besiegte Draconiden hinterlassen immer einen Gegenstand, meist handelt es sich dabei um Beschwörungsrollen. Wenn alle fünf Priester besiegt sind, müssen Sie die Karte nach „überlebenden" Untoten absuchen.

Mission 9 - An Enemy in Need, Lord Stufe: 20

1. Packen Sie alle beim Start zur Verfügung stehenden Einheiten in eine Gruppe und schicken Sie diese nordwärts zum ersten Goblin-Camp. Die Brotherhood wird dort zuerst angreifen. Laufen Sie durch das Lager und fangen Sie die Gegner ab, die von Süden her anrücken. Eilen Sie danach gleich zum südwestlichsten Camp weiter.

2. In der Zwischenzeit produzieren Sie in Ihrer Basis ausschließlich Oger und entwickeln Sie die Beast-of-Burden-Upgrades. Die Oger schicken Sie zu den Goblins im Nordosten. Ihre Startgruppe klappert derweil die südlichen Camps nacheinander ab. Bei jedem Besuch erhalten Sie zwei Goblin-Ballon-Einheiten, die Sie in Ihre Basis schicken.

3. Sobald die dritte Brotherhood-Gruppe vernichtet ist, konzentriert sich der Gegner auf Ihre Basis. Mithilfe von je zwei Bone Piles im Norden und Süden Ihres Lagers sowie der Ballon-Einheiten sind Sie gut gerüstet. Garnieren Sie die Basisabwehr noch mit drei bis vier Heilern und sechs Ogern, das genügt.

4. Wenn alle Camps abgeklappert sind, befreien Sie die Trolle, die etwa in der Kartenmitte gefangen gehalten werden. Dort befindet sich auch eine zweite Mine. Errichten Sie etwas nordwestlich davon zwei bis drei Bone Piles und postieren Sie die Kampfeinheiten im Defensiv-Modus. So fangen Sie die stetig anrückenden Brotherhood-Einheiten ab.

5. Stecken Sie zwölf Ballon-Goblins in eine Gruppe und zerlegen Sie damit die Abwehrtürme und Gebäude. Behalten Sie den Status der Gruppe im Auge. Wenn die Schäden bedrohlich werden, heißt es Rückzug zu den Heilern – die flicken auch die Ballons wieder zusammen.

6. In der nächsten Stufe attackieren Sie die Heiler der Brotherhood sowie die Flame Caster. Der Rest ist Formsache. Stürmen Sie das Lager mit den Fußtruppen und machen Sie alles platt, was nach Brotherhood aussieht.

VORPOSTEN Sobald Sie die gefangenen Trolle befreit haben, bunkern Sie sich gleich dort ein. So kommt kein Gegner mehr durch.

BASIS UMFLIEGEN

LUFTHOHEIT Die fliegenden Einheiten werden gegen Ende der Kampagne immer wichtiger, da Sie damit Schlüsselstellungen des Gegners ausschalten.

Mission 10 - Three Kings, Lord Stufe: 20

1. Nehmen Sie aus der vorherigen Mission wenigstens einen oder zwei Heiler mit, da Sie bei dieser Aufgabe ganz ohne Basis auskommen müssen. Obwohl Ihr eigentliches Ziel im Osten liegt, starten Sie zunächst in Richtung Süden. Marschieren Sie am westlichen Kartenrand entlang. Die drei Eiswölfe und die Bloodgills etwas weiter südlich verschaffen Ihnen tüchtig Erfahrungspunkte.

2. Drei Oger ganz im Südwesten der Karte warten darauf, sich Ihnen anzuschließen. Auf der anderen Seite des Flusses befindet sich ein Regenerationstrunk in einer bewachten Truhe. Durch das seichte Wasser geht's weiter in Richtung Osten. Weitere Bloodgills bewachen diesen Abschnitt. Konzentrieren Sie sich zuerst auf deren Fernkämpfer.

3. Weiter im Osten bewachen Gnolle eine Truhe, die das Amulett Explorer's Locket enthält. Marschieren Sie zu der Stelle zurück, an der die drei Oger lagerten, und halten Sie sich nordöstlich, wo noch ein Oger-Krieger wartet. Südlich davon befindet sich ein schwebender Drachenschädel, der ein paar Worte an den Lord richtet.

4. Auf dem Friedhof im Nordosten gibt es das nächste Kleinod für Ihr Inventar – mehrere Skelette und andere Untote bewachen eine Lightning-Blast-Schriftrolle. Erkunden Sie die nördliche Gegend – auf den Inseln wimmelt es nur so von Untoten.

5. Auf der Insel mit den Zombies zerstören Sie die drei Krypten – direkt daneben ist eine Truhe mit dem Trank Bonds of Tunare. Diese nette Flasche verlangsamt die Geschwindigkeit der Gegner. Säubern Sie nun den Rest der westlichen Kartenhälfte von Untoten.

6. Im Norden befindet sich die Passage nach Osten. Die Pflasterstraße führt nach Süden, vorbei an einer Truhe mit Regenerationstrank, die von Zombies bewacht wird. Mit zwei Oger-Einheiten weiter südlich stocken Sie Ihr Truppenkontingent auf. Waten Sie den Fluss Richtung Norden entlang.

7. Am Ende des Flusses lagert eine Horde Level-14-Bloodgills. Außer Erfahrung gibt es dort aber nichts zu holen. Danach geht es nach Südosten weiter, wo sich Ihre Basis befindet. Verstärken Sie die nördlichen Bone Piles mit den entsprechenden Upgrades und erweitern Sie die Basis so weit, dass Sie Goblin Blitzer, Venom Spitter und Mogri produzieren können.

8. Bringen Sie Ihre Truppe auf eine Mannstärke von etwa 45 bis 50. Die Lufteinheiten kümmern sich um die gegnerischen Türme und Summoner, während der Rest die Infanterie bearbeitet.

9. Arbeiten Sie sich nach Norden vor. Sobald die lästigen Türme aus dem Weg geschafft sind, kann die Luftflotte erst einmal Tabula rasa im Norden machen. Neun bis zehn Goblin Blitzer genügen dafür.

10. Bleiben zum Schluss nur noch die drei Könige, die lediglich gegen Piercing-Schaden anfällig sind. Dummerweise sind Ihre Einheiten dazu nicht in der Lage. Jetzt erfahren Sie, warum es am Anfang so wichtig war, mit dem schwebenden Drachenschädel im Süden zu reden. Hinter dem großen Eistor werden die beiden Drachen festgehalten. Sobald Sie die Schuppentiere befreit haben, können Sie darüber verfügen – und siehe da, die drei Zielpersonen sind im Nu zerlegt.

RETTUNGSTEAM Brechen Sie das Eistor im Norden auf. Dahinter finden Sie zwei ausgewachsene Drachen vor.

Mission 11 – Nightkeep, Lord Stufe: 20

BONE PILES

DEFENSIV Behalten Sie die Basisverteidigung und den Zustand der Bone Piles im Auge. Die eigenen Truppen halten sich am besten dazwischen auf.

1. Nehmen Sie für diese Mission am besten einen Heiler und zwei Goblin Blitzer mit. Die Lufteinheiten sind Ihr Trumpf im Ärmel. Ignorieren Sie das Hauptziel – wenn Sie Ihre Basis erreichen, beginnen die Gegner mit den Angriffen.

2. Viel trickreicher ist es, zuerst mal in Ruhe die Nebenquests abzuarbeiten und die Karte ausgiebig zu erkunden. Dabei können Sie schon jede Menge Gegner entsorgen. Gleich in der Nähe des Startpunktes treffen Sie in der Nordwestecke der Karte auf Goblin-Händler Murrgle. Er bietet Ihnen an, Platin-Standorte zu verraten. Dafür müssen Sie seine Spruchrolle wiederbeschaffen.

3. Schicken Sie die Goblins los, um aus der Luft mit dem Brotherhood-Trupp im Nordosten aufzuräumen. Bei den Vorposten mit den Mahouts südlich davon geht das nicht so einfach – locken Sie nach altbewährter Methode die Gegner einzeln oder paarweise aus dem Verband. Kurze Attacken mit schnellen Rückzugsmanövern führen zum Erfolg. Zwischen den Bäumen in unmittelbarer Nähe finden Sie Murrgles Goblin-Spruchrolle. Wenn Sie ihm das Teil bringen, erhalten Sie die Standorte der Minen und dürfen obendrein die Rolle behalten.

4. Bei der Spruchrolle wartet eine Arbeitsspinne auf ihre Abholung. Führen Sie das Krabbeltierchen erst mal zu Murrgle im Nordwesten.

5. Klären Sie mit den Goblin-Fliegern die Karte weiter auf. Wo immer es möglich ist, machen Sie aus den Brotherhood-Truppen Kleinholz. Lohnenswerte Ziele sind zum Beispiel gegnerische Katapulte.

6. Weiter im Nordosten befindet sich ein Stützpunkt der Brotherhood. Locken Sie zuerst die Mahouts zu Ihrer Gruppe. Danach zerlegen Sie in aller Gemütsruhe die Gebäude, somit unterbinden Sie den Nachschub der Gegner. In der Truhe befindet sich der Spruch Hand of Entropy, mit dem sich gegnerische Gebäude schwächen lassen. Übrigens: Truhen lassen sich auch bequem durch die fliegenden Goblin-Einheiten einsacken.

7. Arbeiten Sie sich nach Südwesten vor. Bleiben Sie dem Eingang zu Ihrer Basis im Osten fern, um den Countdown nicht vorzeitig zu aktivieren. In der südwestlichen Ecke wartet Lady Aienau mit einer Aufgabe. Nordwestlich von ihr ist ein Außenposten, in dem sich ausschließlich Level-20-Einheiten aufhalten. Mit etwas Geschick nehmen Sie die Truppe trotzdem mit den Starteinheiten auseinander. Die Zauberformel heißt: Geduld und immer wieder die Gegner rauslocken.

8. Zerstören Sie die beiden Türme am besten mit dem Lord, unterstützt von einem Summoner. Danach erledigen Sie die Mahouts und die Katapulte mit Ihren stärksten Einheiten (Lord). Lord Palasa hält sich etwas nördlich davon auf. Bei seinen Überresten finden Sie einen weiteren Spruch (Hand of Entropy). Berichten Sie der Lady von Ihrem Erfolg, dadurch wird eine Mine mit 2.000 Platin-Einheiten nördlich Ihrer Basis zugänglich.

9. Marschieren Sie nun zu Ihrer Basis und bunkern Sie sich dort ein. Drei Bone Piles mit Death-Glutch-Upgrade tragen enorm zu Ihrer Verteidigung bei. Postieren Sie Ihre Bodeneinheiten dahinter und warten Sie auf die Brotherhood-Truppen. In der Zwischenzeit trainieren Sie noch einige T'Xol Mogri. Zusammen mit den beiden Goblin Blitzern, die Sie übernommen haben, stören Sie damit die Brotherhood-Basis. Attackieren Sie diese am besten von Norden. Sie können zwar nicht die gesamte Basis plätten, aber wenigstens ein paar der Militärgebäude und Türme zerstören, das bringt Erfahrungspunkte.

Mission 12 – Avatar of Death, Lord Stufe: 20

1. Nehmen Sie auf jeden Fall ein oder zwei Goblin Blitzer mit. Sie starten dummerweise ohne eine Mine. Bauen Sie sofort einen Sparring Ground, um Zugang zu den Bone Piles zu haben. Errichten Sie zur Abwehr zwei bis drei dieser Türme.

2. Schnappen Sie derweil alle Ihre Einheiten und ziehen Sie damit nach Norden. Vernichten Sie den kleinen Brotherhood-Posten und marschieren Sie weiter nach Norden, zwischen den Wasserfällen hindurch. Bei den drei Eisriesen sichern Sie sich die Platinmine. Vom frostigen König gibt's außerdem eine Nebenquest.

3. Ziehen Sie sofort alle Truppen zur Basis zurück. Klären Sie mit dem Flieger nach Westen auf. Hinter der gegnerischen Truppe finden Sie den ersten Wardstone. Attackieren Sie den Stein mit der Fliegereinheit. Sobald gegnerische Luftabwehr nervt, locken Sie diese zur Basis.

4. Sobald die Gegner im Schnee liegen, starten Sie zum Gegenangriff in Richtung Wardstone und zerstören Sie ihn. Nehmen Sie keine Verluste hin, Sie brauchen zu Beginn jeden Kämpfer. Kurz hinter dem Wardstone führt ein Pfad nach Norden. Machen Sie die dortige Basis platt, nehmen Sie die Mine ein und befreien Sie weitere Riesen.

5. Arbeiten Sie sich weiter nach Südwesten vor, wo Sie den nächsten Wardstone samt Brotherhood-Posten aufstöbern. Wenn Sie zwölf Riesen beisammenhaben, ziehen Sie nach Norden weiter. Halten Sie sich westlich, bei dem Steinkreis ist ein weiterer Wardstone. Die Riesen werden mit den Brotherhood-Fernkämpfern schnell fertig. Setzen Sie die übrigen Truppen zur Deckung ein und vergessen Sie die Heiler nicht.

6. Gwid, der Goblin-Händler, hat eine Nebenquest parat. In der südwestlichen Kartenecke ist eine weitere Mine, östlich davon ein Brotherhood-Stützpunkt. Bevor Sie weiter nach Norden ziehen, sorgen Sie hier erst einmal für Ruhe.

7. Postieren Sie sich mit Ihrer Armee bei der Kreuzung westlich vom Dorf und fangen Sie dort alle Angreifer ab. In der Zwischenzeit produzieren Sie zwölf Goblin Blitzer, um damit im Norden Katapulte, Türme und Flame Caster auszuschalten. Auch ungeschützte Militärgebäude gehören niedergebrannt.

8. Im Nordwesten befinden sich Shadowrealm-Gebäude, die Sie übernehmen können, unter anderem ein Temple of Hate. Sie bekämpfen nun fast ausschließlich Shadowrealm-Einheiten. Setzen Sie dabei bevorzugt die Anlock-Taktik ein.

9. Die große Shadowrealm-Basis im Nordosten attackieren Sie von Norden her mit Flugeinheiten. Benutzen Sie T'Xol Mogri, Goblin Ballons und Drachen. Erledigen Sie zuerst die Magier und Heiler. Wenn die Abwehr geschwächt ist, stürmen Sie mit allem, was Sie haben, zu Solruua, die von Einheiten umringt wird. Wählen Sie die Anführerin rechtzeitig als Ziel aus – in dem Getümmel erkennen Sie so gut wie gar nichts.

Gwids Quest

Nachdem Sie den Auftrag erhalten haben, reden Sie mit Andar, der sich westlich von Ihrer Basis bei der Hütte befindet. Folgen Sie dem Knaben, er entpuppt sich als Dieb. Andar flieht nach dem Raub nach Norden durch ein Portal. Folgen Sie ihm mit einigen Einheiten und stellen Sie sich der räuberischen Gruppe. Zur Belohnung gibt's von Gwid den Spruch zur Drachenbeschwörung.

RIESIG Die Eiskrieger eignen sich hervorragend, um mit den Mahouts der Brotherhood aufzuräumen.

ACHTEN SIE AUF GEGNERISCHE MAGIER.

AUFGEPASST Mit einem Dutzend Goblin-Ballons zerbröseln Sie die gegnerischen Verteidigungsanlagen. Kommen Sie aber den Magiern dabei nicht zu nah.

Das unzensierte

ZUSÄTZLICHE DEMOS EXKLUSIV AUF DER AB-18-DVD:

+ Action-Adventures
+ Taktik-Shooter
+ Ego-Shooter

DVD

PC-Games-Abo Ab-18-Edition

Zutritt nur ab 18!

PC-Games-Abo!

Jugendschutz ist gut und wichtig. Aber eben nur für Kinder und Jugendliche. Deshalb gibt's ab sofort die **PC-Games-Ab-18-Edition**. Ungeniert und unzensiert mit **Demos, Maps, Mods & Tools zu ALLEN WICHTIGEN PC-Spielen auf DVD!**

Seit 1. April 2003 ist das neue Jugendschutzgesetz in Kraft. Wie Sie sicher aus unserer Berichterstattung wissen, dürfen Spielemagazine auf beigelegten Heft-CDs und DVDs die meisten Demos zu Ego- und Taktik-Shootern aus rechtlichen Gründen nicht mehr anbieten.

Volles Programm für PC-Games-Abonnenten

Natürlich: Jugendschutz ist wichtig. Aber wir wären nicht PC Games, wenn wir nicht unsere treuen, volljährigen Leser wie gewohnt zufrieden stellen würden. Deshalb gibt es ab sofort exklusiv und **NUR** im Abo die PC-Games-Ab-18-Edition: Mit zusätzlichen Demos, exklusiv auf DVD. Und das wie bisher zu allen Spielen – also auch zu Games, die von offizieller Stelle als jugendbeeinträchtigend eingestuft wurden. Natürlich mit der entscheidenden Einschränkung: Die Belieferung dieser Spezialausgabe erfolgt nur an Personen, die nachgewiesenermaßen volljährig sind. Ganz wichtig: „PC-Games-Ab-18" darf nicht frei im Handel verkauft werden und wird deshalb nicht am Kiosk angeboten!

So einfach funktioniert's!

Sie können das „Ab-18-Abo" neu abschließen oder, wenn Sie bereits PC-Games-Abonnent sind, Ihr bestehendes Abo umstellen. Die Abwicklung ist denkbar einfach:

1. Unten stehenden Coupon ausfüllen.
2. Coupon zusammen mit einer gut lesbaren Kopie Ihres Personalausweises (Vorder- und Rückseite) oder Reisepasses einschicken, faxen oder mailen an:

PC Games Abo-Service
Postfach 11 29
23612 Stockelsdorf
Fax: 0451-4906-770
E-Mail: computec.abo@pvz.de

Wichtige Info für Leser außerhalb Deutschlands!



Das neue Jugendschutz-Gesetz gilt ausschließlich in Deutschland. Unsere Leser in Österreich, der Schweiz und anderen europäischen Ländern erhalten im Handel und im Abonnement die „unzensierte" PC-Games-Version – wie bisher! Sie bekommen PC Games also auch weiterhin mit Demos zu allen wichtigen Action-Spielen. Eine Abo-Umstellung ist nicht notwendig!

⇩ ABO UMSTELLEN ⇩



Bitte stellen Sie mein bestehendes PC-Games-Abo auf „Ab-18-Edition" (mit DVD) um.

Abopreis und Bezugsdauer bleiben unverändert.

Hiermit bestätige ich, dass ich mein 18. Lebensjahr vollendet habe. Eine Kopie meines Personalausweises (Vorder- und Rückseite) oder Reisepasses lege ich bei.

Wichtig: Bitte Ausweiskopie und Coupon unbedingt zusammen einschicken, faxen oder per E-Mail senden!

Meine Adresse, an die auch bisher mein PC-Games-Abo geschickt wird (bitte in Druckbuchstaben ausfüllen):

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

Telefon-Nr./E-Mail *(für weitere Informationen)*

Datum Unterschrift

Abo-Kunden-Nummer (falls zur Hand)

⇩ PC-GAMES-ABO „AB-18-EDITION" ABSCHLIESSEN ⇩

Ja, ich möchte das PC-Games-Abo „Ab-18-Edition" (mit DVD).
(€ 55,20/12 Ausg. (= € 4,60/Ausg.); Ausland € 68,40/12 Ausg.; Österreich € 64,20/12 Ausg.)

Hiermit bestätige ich, dass ich mein 18. Lebensjahr vollendet habe. Eine Kopie meines Personalausweises (Vorder- und Rückseite) oder Reisepasses lege ich bei.

Wichtig: Bitte Ausweiskopie und Coupon unbedingt zusammen einschicken, faxen oder per E-Mail senden!

Adresse des neuen Abonnenten, an die auch die Abo-Rechnung geschickt wird (bitte in Druckbuchstaben ausfüllen):

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

Telefon-Nr./E-Mail *(für weitere Informationen)*

Datum Unterschrift

Das Abo gilt für mindestens 12 Ausgaben und verlängert sich automatisch um weitere 12 Ausgaben, wenn nicht spätestens sechs Wochen vor Ablauf des Bezugszeitraumes gekündigt wird. Das Abo-Angebot gilt nur für PC Games. Bitte beachten Sie, dass die Belieferung aufgrund einer Bearbeitungszeit von ca. zwei Wochen nicht immer mit der nächsten Ausgabe beginnen kann.

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

Bitte beachten: Bei Bankeinzug erhalten Sie zusätzlich zwei Ausgaben kostenlos!

☐ Bequem per Bankeinzug

Kreditinstitut:

Konto-Nr.

BLZ

Kontoinhaber:

☐ Gegen Rechnung

COMPUTEC MEDIA AG, Dr.-Mack-Str. 77, 90762 Fürth; Vorstandsvorsitzender Christian Geltenpoth

PG JA 02

ab18.pcgames.de

HARDWARE

Profi-Netzwerkkabel für Spieler

Speziell für den Einsatz auf LAN-Partys hat Sharkoon ein robustes Netzwerkkabel entwickelt: Das Gamer Patchkabel dient als Verbindung zwischen PC und Netzwerkverteiler (Hub oder Switch). Für besonderen Halt sorgt die patentierte ClipForce-Technologie der RJ45-Stecker, bei der eine Feder samt Schutzkappe verhindert, dass das Kabel versehentlich aus dem Port rutscht. Das Gamer Patchkabel ist in den Farben Crystal Blue und Premium Silver erhältlich, in Längen von 1, 3, 5 und 10 Metern lieferbar und kostet zwischen 4 und 13 Euro.
Info: Sharkoon, www.sharkoon.de

20-Zoll-Flachbildschirm-TV

Die Monitor-Spezialisten von Iiyama steigen jetzt auch in die Heimelektronik-Branche ein. Erstes Produkt: ein Flachbild-Fernsehgerät namens ProLite C510T. Das 20,1-Zoll-Display im 4:3-Format stellt maximal 640x480 Bildpunkte dar, verfügt über SCART-, S-Video- und Antennen-Eingang sowie einen D-Sub-Anschluss, der den Fernseher zum PC-Monitor umfunktioniert. Der eingebaute TV-Tuner bietet zudem 100 Programmspeicherplätze, automatische Sendersuche und Videotext. Der Preis des flachen Fernsehers liegt bei 999 Euro.
Info: Iiyama, www.iiyama.de

Umfrage des Monats



PC Games hilft

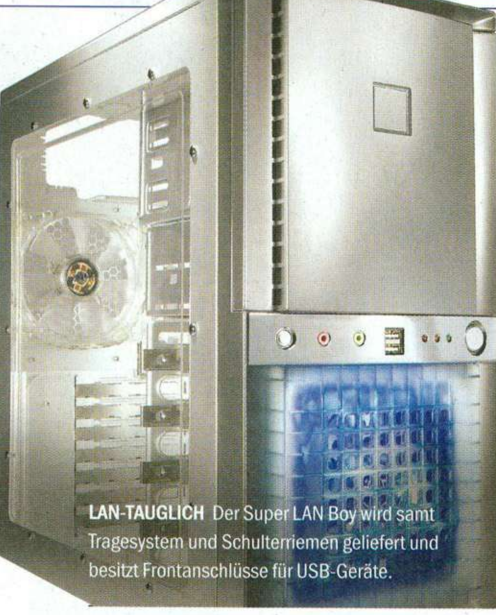
Sie haben ein ganz spezielles Problem, das noch nicht in unserem Heft gelöst wurde? Dann erhalten Sie ab sofort Hilfe, denn unsere kostenpflichtige Hotline hilft Ihnen bei allen kniffligen Puzzles, fiesen Endgegnern und vertrackten Levels:

0190-824834*
Täglich von 8-24 Uhr

Sollte dagegen Ihre Grafikkarte nicht wie gewünscht funktionieren oder der neue PC streiken, dann hilft Ihnen unser Hardware-Service:

0190-824833*
Täglich von 7-24 Uhr

*Der Anruf kostet pro Minute €1,68.



LAN-TAUGLICH Der Super LAN Boy wird samt Tragesystem und Schulterriemen geliefert und besitzt Frontanschlüsse für USB-Geräte.

ANTEC SUPER LAN BOY

Alu-Gehäuse für Netzwerkpartys

Das PC-Gehäuse Super LAN Boy von Antec (Tel.: 0800-0376936) könnte zum unverzichtbaren Begleiter für jede LAN-Party avancieren. Es besteht fast komplett aus Aluminium und wiegt deshalb nur knapp sechs Kilogramm. Der Clou: Zwei 120mm-Lüfter sind bereits fest montiert und sorgen für ein gutes PC-Klima. Das Seitenfenster des Leichtgewichts besteht aus Acrylglas, außerdem ist der Frontlüfter blau beleuchtet. Bei www.frozen-silicon.de kostet das Gehäuse 99 Euro inklusive Versandkosten.

QDI P4I848P

Günstige Pentium-4-Hauptplatine

Das neue Mainboard von QDI (Tel.: 040-61135316) basiert auf Intels i848P-Chipsatz und versteht sich sowohl mit aktuellen Sockel-748-Prozessoren, wie dem Pentium 4, als auch dessen Nachfolge-Prozessor „Prescott“. Die Platine bietet einen Bustakt von 800 MHz, zwei Steckplätze für DDR-Speicher, eine AGP-8X-Schnittstelle, acht USB-Ports, zwei SATA- und zwei ATA-100/66-Schnittstellen sowie einen Onboard-5.1-Soundchip und Onboard-LAN. Der Preis: 69 Euro.

SPARSAM Für 69 Euro erhalten Sie eine Hauptplatine, die auch mit dem vermutlich schon im Februar erscheinenden Pentium-4-Nachfolger (Codename „Prescott“) zusammenarbeitet.



JETZT AUCH TERRATEC Nvidia muss sich ehemalige Exklusivpartner nach und nach mit der kanadischen Konkurrenz und 3D-Chipschmiede Ati teilen.

TERRATEC

Neuer Partner von Ati



Der Grafikkartenhersteller Terratec (Tel.: 02157-81790) wird demnächst auch 3D-Platinen mit Ati-Chips anbieten. Die deutsche Firma reiht sich damit in die Riege der Hersteller ein, die sowohl Nvidia- als auch Ati-Grafikkarten herstellen – dazu gehören seit kurzem auch Asus und Creative. Terratecs Projektmanager Dirk Schunk: „Da [die Marke] Radeon auch in der Gaming-Szene mittlerweile ein Begriff ist und die Karten leistungsstark sind, fiel uns die Entscheidung leicht.“ Die Terratec Mystify 9800XT basiert auf einem Referenzdesign und liegt samt **Half-Life 2**-Gutschein und dickem Softwarepaket für 600 Euro in den Ladenregalen.

CREATIVE MUVO²

Musikzwerg und Speicherriese

Die Multimedia-Profis von Creative (Tel.: 00353-14380000) bieten den Digital-Audio-Player MuVo² jetzt in zwei Versionen an: als ursprüngliche mit 1,5 GByte und als überarbeitete mit satten 4 Gigabyte Speichervolumen. Beibehalten wurde das schlanke Format von 6,5x6,5x2 Zentimetern. Der Speicherriese bietet aber nicht nur Platz für Musikdateien, sondern kann auch andere PC-Daten lagern. Angeschlossen wird das Gerät per USB-2.0-Schnittstelle, über die auch der eingebaute Lithium-Ionen-Akku (mit bis zu 14 Stunden Spielzeit) geladen wird. Der MuVo² 4 GByte kostet 375 Euro und ist bereits erhältlich.



SINNVOLL Über die beleuchtete Anzeige des MP3-Players können Sie nicht nur den eingebauten Vier-Band-Equalizer steuern.

Kaufen oder nicht kaufen?

Dolby-Digital-Kopfhörer

Einsteiger-Kopfhörer mit Umgebungsklang funktionieren nach einem einfachen Prinzip: Der 5.1-Klang wird von der Soundkarte bereits dekodiert angeliefert und über analoge Kabel von der Soundkarte zum Kopfhörer geleitet. Der schmiegt sich dermaßen geschickt an das Ohr, dass die Hersteller Mini-Boxen innerhalb der Hörmuschel anbringen können. Rückwärtige Soundeffekte kommen also tatsächlich von hinten, denn bei den 5.1-Kopfhörern werden keine Software-Tricks angewendet, um das Ohr zu täuschen. Im Hi-Fi-Bereich gibt es ebenfalls entsprechende Geräte, die sind nur wesentlich teurer.

KAUFEN

Wenn die Nachbarn nicht mitbekommen sollen, dass Sie gerade in Vice City, Mittelerde oder auf Tatooine unterwegs sind, dann sind die 5.1-Kopfhörer sehr zu empfehlen. Aber auch auf LAN-Partys, wo Boxensysteme tabu sind, können Ihnen die Surround-Hörer in Ego-Shootern einen Vorteil verschaffen. Das 5.1 Medusa Surround Headset von Jöllenbeck ist besonders empfehlenswert, da es hervorragenden Klang erzeugt und ein flexibel verstellbares Mikrofon besitzt. Als Alternative zum aufwendig verkabelten Dolby-Digital-Boxenset ist das rund 80 Euro teure Gerät geeignet.



KAUFEN

CPU-TURBO Der Athlon 64 3400+ ist mit 2.200 MHz Taktfrequenz der schnellste AMD-Prozessor mit 64-Bit-Technologie.

AMD ATHLON 64 3.400+

Die schnellere Neuauflage

Seit September 2003 sind zwei Modelle des 64-Bit-Prozessors von AMD (Tel.: 089-450530) erschienen: der Athlon 64 3000+ und 3200+. Kurz nach dem Jahreswechsel hat AMD eine dritte, etwas schnellere Version vorgestellt, den Athlon 64 3400+. Die mit 2.200 MHz getaktete Sockel-754-CPU mit Clawhammer-Kern besitzt 128 kByte Level-1- und 1 MByte Level-2-Zwischenspeicher. Der Prozessor soll per BIOS-Update auf allen aktuellen Sockel-754-Platinen laufen und kostet samt Kühlkörper rund 480 Euro.

Coole Alu-Heimat für Festplatten

Die Hamburger Firma Raidsonic baut eine Serie passiv gekühlter Aluminium-Gehäuse für 3,5-Zoll-Festplatten. Der Clou: Die Geräte der Icy-Box-350-Serie arbeiten geräuschlos, da keine Lüfter zum Einsatz kommen. Zur Montage benötigen Sie übrigens nicht einmal einen Schraubendreher. Die Icy-Box-Gehäuse kosten je nach Anschlussart (USB 2.0, Firewire, Serial-ATA) zwischen 40 und 50 Euro. Datenkabel und ein Standfuß sind im Lieferumfang enthalten.

Info: Raidsonic, www.raidsonic.de

Sensaura aufgekauft

Erst vor kurzem hat Creative das Unternehmen Sensaura für 6,4 Millionen US-Dollar übernommen. Sensaura entwickelt für Spiele relevante Surround-Sound-Treiber und Emulatoren (so genannte Middle-Ware). Bisher hatte Sensaura eigene Technologien an verschiedene Hersteller lizenziert, darunter auch Soundkarten-Fabrikanten wie Terratec, M-Audio, Hercules und VideoLogic. Nach der Übernahme von Aureal durch Creative im September 2000 ist nun auch der letzte unabhängige Klangschnittstellen-Entwickler vom Markt verschwunden.

Info: Creative, de.europe.creative.com

Schwarzer Standard

Jöllenbeck bietet seit Ende Januar zwei neue Tastaturen an, die zwar auf dem Standard-Design basieren, aber mit einer geschwungenen Handablage verziert sind. Das Speed-Link Comfort Combo Keyboard geht für 14,99 Euro über die Ladentheke, während das Speed-Link Multimedia Combo Keyboard mit elf Zusatztasten für 19,99 Euro den Besitzer wechselt. Beide Geräte sind in den Farben Schwarz und Weiß erhältlich und können per PS/2-Stecke und USB mit dem PC verbunden werden.

Info: Jöllenbeck, www.speed-link.com

PC-Leuchte

Für rund 10 Euro bringt der holländische Zubehör-Hersteller Trust (Tel.: 0800-0087878) eine flexible Mini-Lampe auf den Markt, die per USB mit Strom versorgt wird und sich in jede Position biegen lässt. Für den Einsatz des Mini USB Light brauchen Sie weder Treiber noch andere Software, denn das Gerät zapft lediglich die USB-Stromleitung an, überträgt aber keine Daten.

Info: Trust, www.trust.com



Qualität zahlt sich aus!

Wenn der PC beim Spielen permanent abstürzt, liegt das nicht unbedingt an veralteten Treibern oder dem Spiel selbst. PC Games hilft bei der Fehlersuche und **präsentiert Ihnen in praktischen Mini-Marktübersichten die besten Gehäuse, Netzteile, CPU-Kühler und Speicherriegel.**

Viele Leser kennen das: Sie sitzen vor dem PC, sind vertieft in Ihr Lieblingsspiel und plötzlich friert der Bildschirm ein, der Rechner startet ohne Aufforderung neu und Sie haben zuletzt vor 40 Minuten gespeichert. Die wenigsten Spieler wissen, dass für solche PC-Abstürze oft gerade die häufig vernachlässigten Komponenten wie Netzteile, Speicher, Gehäuse oder auch der Prozessorkühler verantwortlich sind. Viele vermuten vorschnell einen Schaden am teuren Hauptprozessor, dem Mainboard oder der Grafikkarte, obwohl das meistens nicht der Fall ist. Auf den folgenden Seiten helfen wir Ihnen dabei, die versteckten Problemkinder ausfindig zu machen, und bieten Ihnen gleichzeitig eine ausführliche Kaufberatung.

Hübsch und teuer: PC-Gehäuse

Gehäuse sind für die meisten PC-Benutzer nur eine zwingend notwendige PC-Komponente und werden deshalb oft nicht als mögliche Fehlerquelle in Betracht gezogen. Setzen Bastler zum Beispiel einen alten Tower als Heimat für den neuen High-End-Rechner ein, wird meist nicht bedacht, dass moderne PC-Hardware im Betrieb sehr heiß werden kann. Ohne zusätzliche Kühlung überhitzt der PC eventuell – und stürzt ab. In einem solchen Fall können Sie von Glück sprechen, wenn Sie nachträglich zwei Gehäuselüfter nachrüsten können, um den Hitzetod Ihrer Hardware zu vermeiden. Gerade bei älteren Towern sind oftmals größere Umbauaktionen vonnöten, weil es keine vorgefertigten Montageplätze für Gehäuselüfter gibt. Um wirklich sicherzustellen, dass es sich tatsächlich um ein Hitzeproblem handelt, sollten Sie zunächst die Seitenwände des Rechners abmontieren und einen Testlauf starten. So vermeiden Sie einen Hitzestau und merken schnell, ob wirklich die aufgestaute Wärme im Inneren des PCs zur Überhitzung von Bauteilen und letztendlich zum Absturz geführt hat. Dass sich die Kühlungseigenschaften der Gehäuse stark unterscheiden, haben wir unter anderem bei der Aufstellung der Marktübersicht erfahren müssen. Vom Praxisnutzen abgesehen, sind moderne PC-Gehäuse immer öfter auch kleine Kunstwerke – inklusive Seitenfenstern, leuchtenden Kabeln oder bunten Lampen. In unserer Gehäuse-Marktübersicht auf Seite 170 stellen wir Ihnen acht aktuelle Produkte vor, die nicht nur optisch einiges hermachen, sondern sich auch im PC-Alltag bewähren.

Es geht nicht ohne: Netzteile

Das Netzteil wird bei PC-Problemen nur selten als Ursache erkannt –



KEINE PANIK!
Wenn Spiele auf Ihrem PC öfter abstürzen, als Ihnen lieb ist, dann muss das nicht zwingend am Spiel selbst liegen. Auch oft unbeachtete Hardware-Komponenten wie Speicher, das Netzteil, ein Gehäuse oder ein CPU-Kühler können einen Rechner ins Wackeln bringen.

durch Stromschwankungen und zu wenig Power können besonders leistungshungrige PC-Bauteile wie Grafikkarten schnell ins Straucheln kommen. Erst seitdem es die Geräte auch in beleuchteten und besonders leisen Versionen mit temperaturgesteuerten Lüftern gibt, sind die meisten PC-Bastler auch bereit, ein paar Euro mehr für einen guten Stromspender auszugeben. In unserer Marktübersicht ab Seite 176 stellen wir Ihnen nicht nur fünf aktuelle Modelle vor, Sie erfahren auch, warum man beim Netzteilkauf schnell zu viel Geld ausgeben kann und worauf Sie genau achten müssen.

Prozessor-Kühler

Stellen Sie sich folgende Szene vor: Bei der Montage eines Prozessorkühlers kommt zu wenig Wärmeleitpaste oder ein teilweise beschädigtes Wärmeleitpad zum Einsatz und sorgt fortan dafür, dass die Wärme des Prozessors nicht mehr gleichmäßig an den Kühler abgeführt wird. Schnell entstehen Hotspots, also lokal begrenzte Flächen, auf denen gefährlich hohe Temperaturen entstehen. Das wiederum kann zu Abstürzen führen und im schlimmsten Fall die CPU zerstören. Um sicherzustellen, dass Ihr Rechenkünstler optimal gekühlt wird, sollten Sie den Kühler (gegebenenfalls mit fachmännischer Hilfe) abmontieren, ihn mit Druckluft von Staubresten befreien und den Prozessor sowie die Unterseite des Kühlers ohne Alkohol reinigen. Anschließend tragen Sie eine hauchdünne Schicht Wärmeleitpaste gleichmäßig auf den Prozessorkern auf und bauen den Kühler wieder ein. Sollte Ihr aktueller CPU-Kühler nicht mehr genügend Kühlleistung bringen, finden Sie ab Seite 172 eine Übersicht aktueller Prozessorkühler. Bei den Kaltmachern gibt es natürlich je nach verwendetem Hauptprozessor Unterschiede. Deshalb testen wir nicht nur fünf Geräte für Sockel-478- und Sockel-A-Mainboards, sondern stellen Ihnen auch vier Modelle für AMDs aktuelle 64-Bit-Prozessoren Athlon 64 und Athlon 64 FX vor.

Man kriegt nie genug: Hauptspeicher

Der Hauptspeicher ist maßgeblich für die Stabilität und die Leistung eines Spiele-PCs verantwortlich. Hardware-Profis wissen natürlich, wo sie anpacken müssen, um aus ihren Speichermodulen das letzte Quäntchen Leistung herauszupressen. Ab Seite 174 erklären wir Ihnen, wie auch Sie Ihrem PC speichertechnisch zu mehr Leistung verhelfen und welche Module ihr Geld wert sind.

BERND HOLTMANN

„Wer billig kauft, kauft doppelt."

Dank langjähriger Erfahrung weiß Andreas Oertel um die Probleme mit Billig-Hardware.



ANDREAS OERTEL ist Inhaber des Internet-Versands www.pc-icebox.de.

PC Games: Was empfehlen Sie Spielern, die sich neue PC-Komponenten (Gehäuse, Speicher, Netzteile, Kühler) zulegen wollen, dabei aber trotzdem sparen möchten?
Oertel: „Es gibt in fast allen PC-Bereichen günstige Marken-Hardware. Im Gehäusebereich muss es zum Beispiel nicht gleich das besonders pfiffige, aber teure Case-Modding-Gerät mit eingebauten Leuchtdioden und Lüftersteuerungen sein. So etwas kann man zur Not noch nachrüsten. Bei Netzteilen ist es ähnlich: Das Modell mit der höchsten Watt-Leistung ist nicht unbedingt das beste. Letztendlich zählt nur Qualität und die definiert sich nicht über die Watt-Zahl. Sparfüchse finden in unserem Webshop www.pc-icebox.de natürlich auch günstiges Bastler-Zubehör."

PC Games: In welchen Hardware-Bereichen geben Sie günstigerer Hardware den Vorzug vor teuren Markenprodukten?
Oertel: „Die Frage ist schwer zu beantworten. Bei No-Name-Hardware müssen Kunden oft mit schlechtem Support, schlechter Garantie-Handhabung und manchmal auch mit einfach schlechteren Produkten rechnen. Bei No-Name-Speichern sind Systemabstürze quasi vorprogrammiert. Bei Markenprodukten erhält der Kunde stets die Gewissheit, ein ausgereiftes und getestetes Produkt gekauft zu haben. Außerdem hat im Zweifelsfall jeder Markenhersteller ein Büro in Deutschland, das erreichbar ist."

Das müssen **Sie wissen!**



Welche Kriterien sollten hochwertige PC-Komponenten erfüllen? PC Games gibt Ihnen eine ausführliche Checkliste für Gehäuse, Kühler, Speicherriegel und Netzteile an die Hand.

Gehäuse
- Keine scharfen Kanten
- Zusammenbau am besten ohne Schrauben
- Herausnehmbarer Laufwerkskäfig
- Herausnehmbarer Mainboard-Schlitten
- Staubfilter vor den Lüfteröffnungen
- Steckplätze für zusätzliche Gehäuselüfter
- Audio-, USB- und FireWire-Anschluss frontal
- Netzteil über die Rückseite herausnehmbar
- Aluminiumgehäuse: teuer, aber leicht
- Optischer Bonus: Seitenfenster, Leuchtdioden
- Optional: Netzteil

Die Marktübersicht finden Sie auf Seite 170.

Prozessor-Kühler
- Möglichst leicht (bis 400 Gramm)
- Für Ihren Prozessor geeignet? (steht auf Verpackung)
- Schwere Kühler werden oft verschraubt; das Mainboard muss Löcher besitzen.
- Gute Ausstattung: mit Lüftersteuerung, Stromadapter und Wärmeleitpaste

Die Marktübersicht finden Sie auf Seite 172.

Hauptspeicher
- Nur Markenspeicher (Siemens, Corsair, Twinmos etc.) verwenden
- DDR400-Speicher für DDR-Mainboards
- Vor dem Kauf Tagespreise vergleichen
- Für Übertakter wichtig: niedrige Latenzzeiten (siehe Erklärung auf Seite 174)
- Passivkühler schützen vor Beschädigung
- Unnötig: ECC-Fehlerkorrektur
- „Registered RAM" nur für Athlon 64 FX erforderlich
- Hoher Speichertakt (DDR466 und höher) für Pentium-4-Übertaktung wichtig
- Möglichst Speichermodule gleicher Bauart für Zweikanal-Boards verwenden (Nforce2, i875P, i865PE)

Die Marktübersicht finden Sie auf Seite 174.

Netzteile
- Gesamtleistung wenigstens 300 Watt
- ATX-Kabel länger als 40 cm
- Temperaturregelung (manuell oder automatisch)
- Separater Netzschalter
- Optischer Bonus: farbiges Gehäuse

Die Marktübersicht finden Sie auf Seite 176.



Marktübersicht: PC-Gehäuse

Acht brandneue PC-Tower mussten sich im PC-Games-Testlabor beweisen.

Wer sich als Einsteiger nach einem neuen PC-Gehäuse umschaut, der wird vor dem riesigen Angebot schnell kapitulieren: Viele Händler bieten neben populären Mini-Gehäusen auch Midi- und Bigtower an, die mit Seitenfenstern, Lampen und anderen Finessen ausgestattet sind. PC Games hat für Sie acht aktuelle PC-Gehäuse auf ihre Qualität und Verarbeitung getestet und enttarnt Blender und überteuerte Gehäuse. Besonderen Wert haben wir auf die Lautstärkedämmung, die Wärme-Entwicklung sowie die Erweiterbarkeit und Praxistauglichkeit gelegt.

Leuchtend, schwer und teuer

Das Aerocool-Gehäuse **Aero-S202** ist ein Standard-Tower mit eingebauten LED-Leuchten und einem Seitenteil mit Fenster. Der Raum zwischen Netzteil und Mainboard ist sehr knapp bemessen – ein Netzteil aus einem fertig montierten PC kann man daher nicht ohne Probleme ausbauen. Unser Testrechner wurde nach dem Einbau (Achtung, scharfe Kanten!) trotz fehlender Gehäuselüfter nicht übermäßig heiß. Das Design des **Aero-S202** ist Geschmackssache und die Leistungswerte okay. Für 70 Euro dürfen Sie aber mehr erwarten. Beispielsweise das Compucase-Gehäuse **CI-6919B,** das sich etwa für Bastler empfiehlt. Es ist mit fast zwölf Kilogramm ein echtes Schwergewicht und besitzt als Highlight zwei mit Staubschutz versehene Einbauplätze für 120-Millimeter-Lüfter. Ebenso positiv fiel uns auf, dass in fünf 3,5-Zoll-Schächten die Laufwerksverschraubungen mit einer Gummi-Halterung gedämmt sind. So werden keine Vibrationen auf das PC-Gerüst übertragen. Fazit: Das **CI-6919B** ist schwer, bildet aber eine gute Grundlage für einen leisen PC. Bastler werden damit ihren Spaß haben.

Besonders edel und nahezu perfekt verarbeitet ist das Aluminium-Gehäuse **PC-6070** von Lian Li. Es besitzt sogar eine Fronttür und die Seitenwand lässt sich bequem per Hebel lösen. Mit einem Gehäuseschlitten, zwei Lüftern vor dem Festplattenkäfig, Front-USB und dem Staubschutz für Lüfter verdient sich das Gehäuse den zweiten Platz: ein echtes Highlight, leider auch im Preis.

Aluminium, blaue LCDs und Standard-Gehäuse

Auch wenn der **Wavemaster**-Tower aus Aluminium besteht, so bringt er immerhin acht Kilogramm auf die Waage – dafür ist er aber auch extrem stabil. Zwei 80-Millimeter-Lüfter vor den Laufwerkskäfigen sorgen für ein angenehmes Gehäuse-Klima und kühlten unseren Athlon XP 3200+ auf angenehme 46 Grad. Die Laufwerksschächte in der Gehäusefront werden von einer schweren Tür verdeckt, während sich die USB-, Sound- und Firewire-Anschlüsse im Deckel hinter einer kleinen Klappe befinden. Fazit: Der Lüfterlärm unseres Testrechners wurde vom **Wavemaster** nicht gut gedämmt – dafür sind aber Ausstattung und Verarbeitung gut.

Mit dem Blue-Star **2388** liefert die Firma Intertech ein etwas wackeliges Gehäuse ab, das aber mit einem Netzteil versehen ist. Der Stromlieferant lässt sich bei eingebautem Mainboard allerdings nur schwer aus- und einbauen. Davon abgesehen ist das Gehäuse gut verarbeitet. Scharfe Kanten sind kaum vorhanden. An der Front finden Sie eine blaue LCD-Anzeige, die Sie über PC-Temperatur, Lüfter- und Festplattenstatus informiert. Farblich zum Gehäuse passende Laufwerksblenden werden mitgeliefert. Die Geräuschentwicklung ist mit 4 Sone die niedrigste aller Testgehäuse – für 60 Euro ein Schnäppchen.

Testübersicht: 8 aktuelle Gehäuse im Test

Name:	Lanfire VM2000A	PC-6070	TAC-T01 (Wavemaster)	CI-6919B
Hersteller	Thermaltake	Lian Li	Cooler Master	Compucase
Preis (Preis/Leistung)	€ 169,- (Befriedigend)	€ 199,- (Ausreichend)	€ 189,- (Ausreichend)	€ 70,- (Gut)
Laufwerksschächte (3,5"/5,25")	4 / 3*	8 ** / 4	6 / 4	7 / 4
Von außen zugänglich (3,5"/5,25")	2 / 3*	3 / 4	1 / 4	2 / 4
Lüfterplätze (schon vorhanden)	4 (4)	3 (3)	3 (3)	2 (0)
Modifikationen	Fenster, Front-LED, Lüftersteuerung	Fenster, Dämmung	Front-LED	-
Material/Netzteil	Aluminium/nein	Aluminium/nein	Aluminium/nein	Stahl/nein
Gewicht/Verarbeitung	4,0 kg/Gut	5,9 kg/Sehr gut	8,0 kg/Gut	11,9 kg/Gut
Abmessungen (BxTxH)	18x45x47,5 cm	21x52x46,5 cm	20x54,5x46 cm	21x45x54 cm
Stabilität (Verwindungssteifheit)	Befriedigend	Gut	Befriedigend	Gut
Prozessor-Temperatur ***	37 Grad	50 Grad Celsius	46 Grad Celsius	47 Grad Celsius
Grafikkarten-Temperatur ***	48 Grad	54 Grad Celsius	51 Grad Celsius	55 Grad Celsius
Mainboard-Temperatur ***	24 Grad	37 Grad Celsius	29 Grad Celsius	37 Grad Celsius
Lautstärke ***	5,4 Sone	4,1 Sone	5,4 Sone	4,3 Sone
Wertung	1,99	1,99	2,11	2,12
Kommentar:	Leichter Tower mit sehr guter Kühlleistung	Schlichtes und edles Gehäuse aus Aluminium	Schlichtes Alu-Gehäuse in ansprechendem Design	Preiswertes Gehäuse aus Stahl

PC Games Award TOP-PRODUKT 03/2004

* Ein Slot wird bereits von einem Einschub verwendet. ** Horizontal eingebaut, stehen sechs Slots zur Verfügung. *** Verwendete Hardware: Athlon XP 3200+, A7N8X Deluxe, Radeon 9800 XT, DVD-Brenner, 2x 7.200-U/min-Festplatte



Lanfire VM2000A:
Teuer, edel und gut ausgestattet

Das bunte PC-Gehäuse mit Lüftersteuerung, Seitenfenster und Front-LED ist Testsieger der Marktübersicht.

Schon beim Anheben des Kartons mitsamt dem Tower fällt das sehr geringe Gewicht von vier Kilogramm auf. Die Stabilität (Verwindungssteifheit) des Gehäuses ist trotz der relativ geringen Masse gut, die Verarbeitung lässt allerdings ein wenig zu wünschen übrig: Der Gehäusedeckel hat etwas zu viel Spiel. Platzprobleme hat man im Inneren allerdings nicht. Drei 5,25-Zoll-Schächte (davon zwei nutzbar) und vier 3,5-Zoll-Schächte bieten genug Platz für alle gängigen Erweiterungen. Mit der Lüftersteuerung im oberen 5,25-Zoll-Schacht lassen sich die vier bereits vorhandenen Gehäuselüfter steuern und die Temperatur ablesen. Ein Athlon XP 3200+ wird nur 37 Grad Celsius warm – der beste Wert im Testfeld, allerdings ist der Tower mit 5,4 Sone nicht gerade leise. Fazit: Gute Kühlleistung und geringes Gewicht zahlen sich aus.

Weitere Infos entnehmen Sie unserer Wertungs-Tabelle. Gesamtwertung **1,99**



80 MILLIMETER In der transparenten Seitenwand des Lanfire-Gehäuses befindet sich ein Lüfter.



LAN-PARTY-TAUGLICH Hinter einer kleinen Klappe verbergen sich beim Lanfire VM2000A zwei USB-Anschlüsse und ein FireWire-Steckplatz.



PRAKTISCH Der oberste 5,25-Zoll-Einschub des VM2000A wird von der Lüftersteuerung in Beschlag genommen. Auf dem Display können Sie auch noch die Temperatur im Gehäuse ablesen und eine Alarmtemperatur festsetzen.

Beim Techsolo **TC-10SR** fiel uns nach dem Einbau unseres Nforce2-Mainboards prompt der niedrige Abstand zwischen CPU-Kühler und Netzteil auf. Um einen CPU-Kühler (siehe Seite 172) einzubauen, brauchen Sie also Geduld und eine ruhige Hand. Pluspunkt: Das Netzteil lässt sich einfach aus dem Gehäuse herausziehen. Die Kühlleistung ist gut, der Lüfterlärm wird aber nur unzureichend zurückgehalten. Für 59 Euro ein günstiges und brauchbares Gehäuse, dem sogar eine Kaltlichtkathode beiliegt.

Den Testsieger unserer Marktübersicht stellen wir Ihnen übrigens in einem separaten Einzeltest auf dieser Seite vor.

Ob sich das lohnt? Das Fazit:

In jedem einzelnen Testkandidaten können Sie ohne größere Probleme einen aktuellen High-End-PC betreiben. Der Testsieger **Lanfire** erzielt zwar die beste Gesamtnote, hat allerdings ein paar kleine Design- und Verarbeitungsschwächen. Besonders hervorheben wollen wir den günstigen **Gaming Bomb**-Tower von Chenbro, der bereits in PC Games 02/04 (S. 181) getestet wurde. Trotz vergleichsweise hoher Lautstärke beschert ihm der niedrige Preis den Preistipp-Award. BERND HOLTMANN

Testübersicht: Acht aktuelle Gehäuse im Test | Die Alternative:

Name:	Blue-Star 2388	TC-10SR	Aero-S202	PC61166 (Gaming Bomb)
Hersteller	Inter-Tech	Techsolo	Aerocool	Chenbro
Preis (Preis/Leistung)	€ 60,- (Gut)	€ 75,- (Befriedigend)	€ 70,- (Gut)	€ 62,- (Gut)
Laufwerksschächte (3,5"/5,25")	6 / 4	7 / 4	7 / 4	5 / 4
Von außen zugänglich (3,5"/5,25")	2 / 4	2 / 4	2 / 4	2 / 4
Lüfterplätze (schon vorhanden)	4 (0)	4 (1)	7 (1)	2 (1)
Modifikationen	Front-LED, Info-Display	Fenster, Front-LED, Kaltlichtkathode	Fenster, Front-LED, Fan-LED	-
Material/Netzteil	Stahl/ja	Stahl/nein	Stahl/nein	Stahl/nein
Gewicht/Verarbeitung	6,8 kg/Gut	7 kg/Befriedigend	6,4 kg/Gut	8,2 kg/Befriedigend
Abmessungen (BxTxH)	20x48x44 cm	20x50x42 cm	20x50x42 cm	20x48x44 cm
Stabilität (Verwindungssteifheit)	Befriedigend	Befriedigend	Gut	Gut
Prozessor-Temperatur ***	53 Grad Celsius	46 Grad Celsius	45 Grad Celsius	41 Grad Celsius
Grafikkarten-Temperatur ***	63 Grad Celsius	54 Grad Celsius	60 Grad Celsius	46 Grad Celsius
Mainboard-Temperatur ***	44 Grad Celsius	32 Grad Celsius	37 Grad Celsius	29 Grad Celsius
Lautstärke ***	4,0 Sone	5,0 Sone	4,7 Sone	6,0 Sone
Wertung	2,23	2,24	2,31	2,15
Kommentar:	Günstig, etwas wackelig, aber mit gutem Netzteil	Standard-Gehäuse mit Modding-Ambitionen	Standard-Midi-Tower mit LED-Effekten	Günstiges Gehäuse mit unzureichender Lautstärkedämmung

PC Games Award PREISTIPP PC GAMES 03/2004

* Ein Slot wird bereits von einem Einschub verwendet. ** Horizontal eingebaut, stehen sechs Slots zur Verfügung. *** Verwendete Hardware: Athlon XP 3200+, A7N8X Deluxe, Radeon 9800 XT, DVD-Brenner, 2x 7.200-U/min-Festplatte



Marktübersicht: Prozessor-Kühler

Immer schön cool bleiben: Wir zeigen, **mit welchen Kühlern Sie Ihre CPU sicher vor dem Hitzetod bewahren** - und nebenbei Ihr Trommelfell schonen.

Neben der guten Kühlleistung ist bei CPU-Kühlern eine geringe Lautstärke oberstes Gebot. Das gilt für die aktuellen Athlon-XP- und Pentium-4-Kühler genauso wie für die neuen Modelle für AMDs Athlon 64 (FX). Wer mit der Geräuschentwicklung seines Kühlers trotzdem unzufrieden ist, kann die Drehzahl per 7-Volt-Adapter (beispielsweise von www.pc-icebox.de) herabsetzen – Standard sind 12 Volt –, dadurch verschlechtert sich allerdings die Kühlleistung. Um herauszufinden, wie stark sich diese Maßnahme auf Kühleigenschaften und Lautstärke tatsächlich auswirkt, haben wir alle Testkandidaten mit 12 und mit 7 Volt geprüft.

Leistungsstarke Kühl-Hybriden

Der **Kamakaze** von Scythe eignet sich hervorragend für Athlon-XP- und P4-CPUs mit hoher Taktrate: Ein XP 3200+ wird im 12-Volt-Modus auf 58 Grad Celsius gekühlt. Für dieses gute Ergebnis sorgt ein mächtiger Kühlkörper aus Kupfer- und Aluminium-Elementen (Hybrid-Kühler) und ein 80-Millimeter-Lüfter. Dieser ist mit 3,6 Sone zwar nicht besonders leise, fällt aber mit seinem tiefen Betriebsgeräusch auch nicht negativ auf. Die Lautstärke lässt sich zudem über die mitgelieferte Lüftersteuerung herunterregeln. Beim Rechnertransport sollten Sie das Schwergewicht aber vorsichtshalber ausbauen. Thermalrights **ALX-800 Ultra blue** ist ebenfalls ein Hybrid-Kühler aus Aluminium und Kupfer. Die Kühlleistung ist ähnlich gut wie beim **Kamakaze**, der Lüfter ist allerdings bei 12 Volt vergleichsweise laut (5,2 Sone). Wenn Sie die Spannung mit dem beiliegenden Potentiometer herabsetzen, kühlt der **ALX-800 Ultra blue** sogar einen Athlon XP 3200+ noch akzeptabel – und ist dabei wesentlich leiser.

Flüsterton gegen Triebwerkslärm

Beim **SLK-947U - 92 mm Ultra Silent** fallen sofort die riesigen Dimensionen auf: Ein 92 mm großer Lüfter bläst kalte Luft auf einen riesigen Kupferblock. Der Vorteil der kompromisslosen Kupfer-Konstruktion von Thermalright ist die gute Kühlleistung bei nahezu unhörbarer Geräuschkulisse. Der inflationäre Einsatz von Kupfer hat allerdings auch Nachteile. So ist das Kühlmonster mit 54 Euro recht teuer und muss bei Athlon-XP- und Duron-Mainboards mit der Platine verschraubt werden. Fehlen die dafür vorgesehenen Bohrungen, lässt sich der **SLK-947U** nicht anbringen. Ebenfalls sehr leise ist Spires **Whisper Rock IV**. Dessen Kühlblock besteht größtenteils aus Aluminium, nur die Bodenplatte ist aus Kupfer. Der Silent-Kühler bietet die schwächste Leistung im Testfeld, ist dafür jedoch sehr günstig: Für 16 Euro werden schwächere CPUs von AMD zuverlässig gekühlt. Der **Jet 7** von Cooler Master sieht dank der ungewöhnlichen Bauform und der roten LED nicht nur wie eine Flugzeugturbine aus – er hört sich mit hochfrequenten 8 Sone auch so an. Wer sich an der Lärmbelastung nicht stört, bekommt für 40 Euro einen optisch ausgefallenen und leistungsstarken Kühler inklusive Lüftersteuerung und Wärmeleitpaste, der sich problemlos befestigen lässt.

64 Bit kaltgestellt

Der **Silent Boost K8** von Thermaltake kühlt einen Athlon 64



Testübersicht: 5 Kühler für Athlon XP, Duron, Pentium 4 und Celeron im Test

Name:	Kamakaze	ALX-800 Ultra blue	SLK-947U - 92 mm Ultra Silent	Whisper Rock IV	Jet 7
Hersteller	Scythe	Thermalright	Thermalright	Spire	Cooler Master
Erhältlich bei	www.bugo.de	www.caseking.de	www.caseking.de	www.fortknox.de	www.oc-card.de
Preis (Preis/Leistung)	€ 50 (Gut)	€ 39,- (Gut)	€ 54,- (Befriedigend)	€ 16,- (Sehr gut)	€ 40,- (Befriedigend)
Lieferumfang	Lüftersteuerung, Wärmeleitpaste	Lüftersteuerung	-	Wärmeleitpaste	Wärmeleitpaste, Lüftersteuerung, Blenden
Maße (BxTxH)/Lüftergröße	90x85x89 mm /80 mm	86x66x42 mm /80 mm	96x45x83 mm / 90 mm	80x80x70 mm /80 mm	80x100x130 mm / 60 mm (radial)
Werkstoff/Befestigung	Hybrid/2 Haken für alle drei Nasen	Hybrid/2 Haken für alle drei Nasen	Kupfer/Verschraubt	Hybrid/2 Haken für alle drei Nasen	Hybrid/2 Haken für alle drei Nasen
Geeignet für	Athlon XP/Duron/Pentium 4/ Celeron	Athlon XP/Duron	Athlon XP/Duron/Pentium 4/ Celeron	Athlon XP/Duron	Athlon XP/Duron
Gewicht	652 Gramm	486 Gramm	676 Gramm	342 Gramm	536 Gramm
Lüfterdrehzahl bei 12 Volt	3.400 U/min	3.400 U/min	2.000 U/min	2.200 U/min	3.500 U/min
Montage/Verarbeitung	Kompliziert/Befriedigend	Leicht/Gut	Schwer/Sehr gut	Einfach/Gut	Einfach/Gut
Temperatur* 12 Volt/7 Volt	58,0/68,9 ° C	57,0/62,3 ° C	58,4/70,3 ° C	67,0/74,0 ° C	56,0/60,9 ° C
Lautstärke 12 Volt/7 Volt	3,6/0,5* Sone	5,2/0,9 Sone	1,1/0,3 Sone	1,0/0,8 Sone	8,0/2,1 Sone
Wertung	1,75	1,86	1,87	2,04	2,14
Kommentar:	Effektiver Kühler mit guten Leistungswerten und Lüftersteuerung	Relativ lauter Power-Kühler für Athlon XP und Duron	Sehr leiser Kupfer-Kühler mit guter Leistung; recht teuer	Leise und günstig, für Übertaktungs-Versuche allerdings zu schwach	Tolle Optik, dafür sehr laut und vergleichsweise teuer



CNPS7000A-Cu:

Der leise Alleskönner von Zalman

Zalmans riesiger Kupferkühler verbindet für rund 50 Euro eine sehr gute Kühlleistung mit geringer Geräuschentwicklung.

Der **CNPS7000A-Cu** besteht aus zahlreichen dünnen Kupferplatten, die eine hervorragende Kühlfläche ergeben. Die aufgenommene Wärme der feinen Lamellen wird von einem laufruhigen Lüfter mit einem Durchmesser von 85 mm abgeleitet. In der variablen Befestigung liegt ein weiterer Vorteil des Zalman-Modells: Egal ob Sie einen Athlon XP, Pentium 4 oder Athlon 64 (FX) besitzen, der Kupferkühler passt auf jeden aktuellen Desktop-Sockel. Bei Sockel-A-Platinen (Athlon XP und Duron) benötigen Sie allerdings vier Bohrungen (auch: Mounting Holes) für die Schraubbefestigung. Fehlen diese, können Sie den **CNPS7000A-Cu** nicht benutzen. In der Verpackung befindet sich eine Tube Wärmeleitpaste und ein hochwertiges Potenziometer. Damit lässt sich die Drehzahl des ohnehin schon leisen Lüfters (2,7 Sone bei 12 Volt) weiter herabsetzen. Auf 7 Volt arbeitet dieser mit ausgezeichneten 1,2 Sone.

Weitere Infos entnehmen Sie unserer Wertungs-Tabelle. Gesamtwertung **1,70**

Wichtige **Fragen**

Wie kann ich die Lautstärke meines CPU-Lüfters reduzieren?

Vielen aktuellen Kühlern liegt eine Lüftersteuerung (Potentiometer) bei, mit der sich die Lüfter-Drehzahl und somit die Lautstärke regulieren lässt. Wird kein Potenziometer mitgeliefert, können Sie das Lüftergeräusch mit einem Adapter von 12 auf 7 Volt herunterregeln. Einen 7-Volt-Adapter bekommen Sie für weniger als 2 Euro beispielsweise bei www.pc-icebox.de. Allerdings ist Vorsicht angebracht, da sich beim Betrieb mit 7 Volt die Kühlleistung verschlechtert und der Lüfter außerhalb der Spezifikationen läuft. Prozessoren mit hoher Wärmeentwicklung können dadurch instabil arbeiten und im schlimmsten Fall sogar zerstört werden.

Woher weiß ich, ob der neue Kühler auf mein Mainboard passt?

Bei den von uns getesteten Boards machten die CPU-Kühler keine Probleme. Lediglich der Zalman **CNPS7000A-Cu** und der **SLK-947U** von Thermalright benötigen auf Sockel-A-Mainboards (Athlon XP/Duron) zusätzliche Bohrungen zur Befestigung. Eine Liste von Sockel-A-Mainboards, die für den **CNPS7000A-Cu** geeignet sind, finden Sie unter Webcode 23NA (einfach im Suchfenster auf www.pcgames.de eingeben). Für den **SLK-947U** befindet sich die Kompatibilitätsliste unter Webcode 23NB.

3200+ leise und zuverlässig auf 52 Grad Celsius. Der massive Kupferblock mit feinen Kühlrippen wird an allen drei Sockel-Nasen der Mainboard-Halterung (Retention-Modul) befestigt. Mit 30 Euro ist der gut verarbeitete Kühler zudem preiswert. Noch günstiger ist Thermaltakes **TR2-M6(K8)** – der 1,5 Sone leise Hybrid-Kühler wird schon für 13 Euro angeboten. Für höher getaktete Athlon-64-CPUs oder Übertaktungsversuche lässt der **TR2-M6(K8)** allerdings kaum Spielraum. Der **Silencer 64** von Arctic Cooling erzielt etwas bessere Kühlungsergebnisse. Zur Montage des Aluminium-Kühlblocks müssen Sie auf die mitgelieferte Befestigungsplatte zurückgreifen. Lässt sich die Rückplatte von Ihrem Athlon-64-Board nicht austauschen, können Sie den **Silencer 64** nicht verwenden. Das tiefe Lüftergeräusch ist kaum wahrnehmbar. Der Cooler Masters **KK8-7152A** kommt hauptsächlich im OEM-Markt zum Einsatz. Mit 2,6 Sone ist der Lüfter im 12-Volt-Modus zwar lauter als die Konkurrenten, jedoch nicht störend. Der Kühlblock hält lediglich an zwei Nasen des Rentention-Moduls.

Fazit

Der Zalman **CNPS7000A-Cu**, den wir bereits in PC Games 11/03 vorgestellt haben, ist bei der Kühlleistung noch immer die erste Wahl, egal ob Ihr Prozessor von Intel oder AMD kommt. Daher haben wir ihn noch einmal in die Marktübersicht aufgenommen. Sparsame Spieler sind mit dem **Whisper Rock IV** (16 Euro) für Athlon-XP-CPUs oder dem **TR2-M6(K8)** (13 Euro) für den Athlon 64 (FX) gut beraten.

DANIEL MÖLLENDORF



Testübersicht: 4 Kühler für Athlon 64 und Athlon 64 FX im Test | Die Alternative:

Name:	Silent Boost K8	TR2-M6(K8)	Silencer 64	KK8-7152A	CNPS7000A-Cu
Hersteller	Thermaltake	Thermaltake	Arctic Cooling	Cooler Master	Zalman
Erhältlich bei	www.pc-icebox.de	www.caseking.de	www.frozen-silicon.de	www.coolermaster.de	www.alternate.de
Preis (Preis/Leistung)	€ 30,- (Gut)	€ 13,- (Sehr gut)	€ 20,- (Gut)	€ 15,- (Gut)	€ 49,- (Befriedigend)
Lieferumfang	Wärmeleitpaste	Wärmeleitpaste	Wärmeleitpaste	Wärmeleitpaste	Lüftersteuerung, Wärmeleitpaste
Maße in BxTxH/Lüftergröße	88x80x79 mm / 80 mm	78x80x65 mm / 80 mm	94x83x78 mm / 80 mm	76x70x65 mm / 75 mm	110x110x63 mm / 85 mm
Werkstoff/Befestigung	Kupfer/2 Haken für alle drei Nasen	Hybrid/2 Haken für alle drei Nasen	Aluminium/Verschraubt	Aluminium/2 Haken	Kupfer/Verschraubt für je eine Nase
Geeignet für	Athlon 64/Athlon 64 FX	Athlon 64/Athlon 64 FX	Athlon 64/Athlon 64 FX	Athlon 64/Athlon 64 FX	P4/Celeron/Duron/Athlon XP/ 64/64 FX
Gewicht	556 Gramm	424 Gramm	434 Gramm	444 Gramm	758 Gramm
Lüfterdrehzahl bei 12 Volt	2.500 U/min	2.800 U/min	2600 U/min	4200 U/min	2.600 U/min
Montage/Verarbeitung	Einfach/Gut	Einfach/Gut	Kompliziert/Befriedigend	Einfach/Befriedigend	Kompliziert/Sehr gut
Temperatur* 12 Volt/7 Volt	52/58 ° C	53/64 ° C	52/60 ° C	52/59 ° C	47/50 ° C
Lautstärke 12 Volt/7 Volt	1,2/0,4 Sone	1,5/0,5 Sone	1,2/0,5 Sone	3,0/0,6 Sone	2,7/1,1 Sone
Wertung	**1,61**	**1,66**	**1,78**	**2,11**	**1,70**
Kommentar:	Leise und zuverlässig – auch für Übertaktung gut geeignet	Sehr günstiger Hybrid-Kühler ohne Übertaktungs-Reserven	Kaum wahrnehmbares Betriebsgeräusch, jedoch schwierige Montage	Vergleichsweise laut, dafür günstig und zuverlässig	Leistungsstarker Kühler für alle aktuellen CPUs; auf 7 Volt sehr leise



Marktübersicht: Speichermodule

Bei DDR-Speicher gibt es große Leistungs-Unterschiede. Wir haben **fünf Module auf Stabilität und Übertaktbarkeit getestet.**

Die Wahl des richtigen Speichers hat großen Einfluss auf Zuverlässigkeit und Geschwindigkeit des PCs. Neben der Stabilität haben wir daher großen Wert auf das Übertaktungspotenzial und schnelle Speicherlatenzen (siehe Extrakasten „Speicherlatenzen im Griff") gelegt. Alle Testkandidaten sind „unbuffered" und daher nicht für den Athlon 64 FX geeignet – dieser benötigt spezielles „registered" RAM.

Kopf-an-Kopf-Rennen

Geil bietet mit seinem DDR400-Paket zwei identische 256-MByte-Module an. Somit eignet sich Geils **PC3200 Ultra Dual Channel** besonders für Mainboard-Chipsätze mit Zweikanal-Unterstützung wie Nforce2, Canterwood (i875P) oder Springdale (i865PE). In unserem Test erzielte der Speicher mit den Kupfer-Kühlkörpern die besten Ergebnisse: Ein gutes Mainboard vorausgesetzt, ist ein stabiler Betrieb mit hervorragenden Latenzwerten von CL2-3-4-5 möglich. Bei langsameren Timings erreichten wir Taktraten von 233 MHz DDR (466 MHz effektiv). Ähnlich gute Übertaktungsergebnisse erzielten wir mit dem **Twinx 512-3200LL** von Corsair. Der Zusatz „LL" steht bei den auf Zusammenarbeit getesteten 256-MByte-Modulen für „Low Latency", also sehr niedrige Latenzwerte. Die Stabilität des Corsair-Speichers ist erstklassig.

Megahertz-Wahn und Sparpotenzial

Das Speicher-Doppel **KHX3500K2/512** (2x 256 MByte) von Kingston lädt standardmäßig die Latenzen CL2-3-3-8 – nicht jedes Board kommt damit zurecht, setzen Sie die Timings also bei Abstürzen im BIOS herauf. Bei Leistung und Tuning-Potenzial reiht sich der **KHX3500K2/512** in die Führungsriege ein; im Gegensatz zu Geil und Corsair gibt Kingston seinen Speicher standardmäßig für DDR433 frei. Twinmos geht mit dem **Twister PC4000** sogar noch weiter und garantiert 500 MHz (250 MHz DDR) Speichertakt, was bei Intel-Systemen für sehr gute Übertaktungsergebnisse sorgt. Der hohe Takt ist jedoch nur bei den langsamen Timings CL2,5-3-3-8 und einer Spannung von 2,7 Volt möglich. Besitzer von AMD-CPUs erreichen eine bessere Leistung, wenn sie das 256-MByte-Modul mit DDR400 und CL2-3-3-6 betreiben. Der **PC400 MS64D3200U-5** von Take MS bietet ein schwächeres Tuning-Potenzial – immerhin ist CL2-5-3-2-5 problemlos möglich. Der Vorteil des Take-MS-Speichers liegt im günstigen Preis: Das 256 MByte große DDR400-Modul kostet nur ca. 45 Euro.

Fazit:

Um AMD-Systeme mit niedrigen Latenzen zu befeuern, sind die Module von Geil oder Corsair optimal geeignet. Wer seinen Pentium 4 übertakten will, greift zum Kingston- oder Twinmos-Speicher. Wenn Sie keine Übertakter-Ambitionen haben, ist das günstige Take-MS-Modul eine gute Wahl.

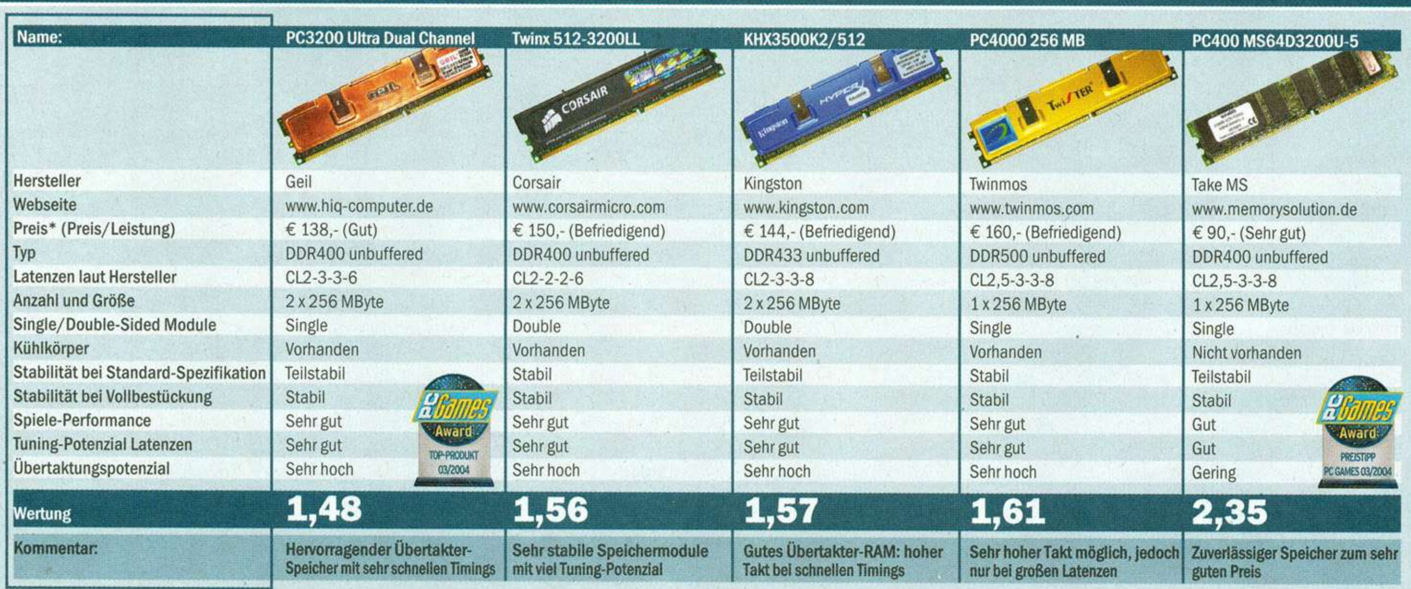
DANIEL MÖLLENDORF

Speicherlatenzen im Griff

Im BIOS können Sie unter dem Eintrag „Advanced Chipset Features" die Speicherlatenzen (auch: Speichertimings) verändern. Diese bestimmen, wie schnell ein Speichermodul die anfallenden Aufgaben bearbeiten kann. Speichertimings werden mit einer vierstelligen Zahlenfolge angegeben (Beispiel CL2-3-3-6, siehe Bild). Der erste Wert steht für die CAS-Latenz (kurz: CL). Diese hat den größten Einfluss auf die Speicher-Performance. Die übrigen Werte stehen der Reihe nach für „RAS to CAS Delay", „RAS Precharge Time" und „RAS Pulse Width". Je niedriger die Werte sind, desto schneller arbeitet der Speicher. Wenn Sie zu niedrige Timings einstellen, läuft das System instabil. Stellen Sie in diesem Fall die Latenzen wieder auf einen höheren Wert. Ob und wie detailliert Sie die Speicherlatenzen bestimmen können, hängt von der BIOS-Version ab.



Testübersicht: 5 aktuelle Speichermodule im Test



Name:	PC3200 Ultra Dual Channel	Twinx 512-3200LL	KHX3500K2/512	PC4000 256 MB	PC400 MS64D3200U-5
Hersteller	Geil	Corsair	Kingston	Twinmos	Take MS
Webseite	www.hiq-computer.de	www.corsairmicro.com	www.kingston.com	www.twinmos.com	www.memorysolution.de
Preis* (Preis/Leistung)	€ 138,- (Gut)	€ 150,- (Befriedigend)	€ 144,- (Befriedigend)	€ 160,- (Befriedigend)	€ 90,- (Sehr gut)
Typ	DDR400 unbuffered	DDR400 unbuffered	DDR433 unbuffered	DDR500 unbuffered	DDR400 unbuffered
Latenzen laut Hersteller	CL2-3-3-6	CL2-2-2-6	CL2-3-3-8	CL2,5-3-3-8	CL2,5-3-3-8
Anzahl und Größe	2 x 256 MByte	2 x 256 MByte	2 x 256 MByte	1 x 256 MByte	1 x 256 MByte
Single/Double-Sided Module	Single	Double	Double	Single	Single
Kühlkörper	Vorhanden	Vorhanden	Vorhanden	Vorhanden	Nicht vorhanden
Stabilität bei Standard-Spezifikation	Teilstabil	Stabil	Teilstabil	Stabil	Teilstabil
Stabilität bei Vollbestückung	Stabil	Stabil	Stabil	Stabil	Stabil
Spiele-Performance	Sehr gut	Sehr gut	Sehr gut	Sehr gut	Gut
Tuning-Potenzial Latenzen	Sehr gut	Sehr gut	Sehr gut	Sehr gut	Gut
Übertaktungspotenzial	Sehr hoch	Sehr hoch	Sehr hoch	Sehr hoch	Gering
Wertung	1,48	1,56	1,57	1,61	2,35
Kommentar:	Hervorragender Übertakter-Speicher mit sehr schnellen Timings	Sehr stabile Speichermodule mit viel Tuning-Potenzial	Gutes Übertakter-RAM: hoher Takt bei schnellen Timings	Sehr hoher Takt möglich, jedoch nur bei großen Latenzen	Zuverlässiger Speicher zum sehr guten Preis

*Preis für zwei 256-MByte-Module; Tagespreise vom 11.1.2004



Marktübersicht: Netzteile

Das Netzteil versorgt den PC mit Strom und arbeitet im Idealfall leise. Wir haben fünf aktuelle Geräte getestet und **verraten, welche ihr Geld wert sind.**

Der Testsieger der Marktübersicht heißt **BQT P4 420W**, besitzt gute Leistungsdaten und extrem lange Kabel. Das Gerät liefert kurzzeitig sogar bis zu 420 Watt und ist damit für alle aktuellen Rechner geeignet. Unser Netzteil-Tester konnte das **BQT P4 420W** selbst bei 80 Prozent Belastung nicht aus dem Tritt bringen. Die Temperatursteuerung lässt die zwei eingebauten 80mm-Lüfter mit einer Lautstärke zwischen 0,7 und 2 Sone laufen und kann sogar drei weitere Gehäuselüfter steuern. Für 91 Euro ist das Be-Quiet!-Netzteil ein gutes wie auch leises Gerät mit Leistungsreserven. Einen fast ebenso guten Eindruck hinterließ das **TG-380-E00** von Tagan. Es liefert bis zu 380 Watt und hat ordentlich Spielraum für zusätzliche PC-Komponenten. Die wichtige +12-Volt-Leitung (für Festplatten, Laufwerke und aktuelle Grafikkarten) bietet mit 22 Ampere sogar die höchste Leistung im Testfeld. Zwei Lüfter werden temperaturgeregelt und laufen etwas leiser als die des **BQT P4 420W**. Dafür quittierte das Gerät bei 70 Prozent Belastung bereits den Dienst. Der Preis von 65 Euro macht das **TG-380-E00** trotzdem zum PC-Games-Preistipp.

Die drei von der Strom-Tanke

Das **HPC-300-202** von Chieftec arbeitet dank eines 120-Millimeter-Lüfters sehr leise. Die +12-Volt-Leitung wird aber nur mit 13 Ampere versorgt, deshalb sollten Sie das Netzteil nicht unbedingt in einen PC mit mehr als vier Laufwerken einbauen. Im PC-Games-Test weicht die Signalqualität bei 80 Prozent Last auf der 12-Volt-Leitung um 0,03 Volt ab – bei 70 Prozent läuft das Netzteil aber einwandfrei. Das ATX-Kabel ist nur 31 Zentimeter lang, für Bigtower ist das **HPC-300-202** also kaum brauchbar. Für solche Gehäuse empfiehlt sich eher das Enermax **EG365AX-VE(G) FMA** mit einem 55 Zentimeter langen ATX-Kabel. Das Gerät bringt bis zu 300 Watt Maximalleistung und bietet selbst für High-End-PCs ausreichend Leistung auf allen Stromleitungen. Das Signal auf der +5-Volt-Leitung weicht aber bei 70-prozentiger Belastung um 0,25 Volt ab – bei zu vielen angeschlossenen Geräten kann dies zu Problemen führen. Großes Ausstattungs-Plus: die manuelle Lüfterregelung des hinteren 80mm-Lüfters. Das Global Win **TOP-420P4** liefert mit 420 Watt genauso viel Leistung wie der Testsieger und bietet auf der +5-Volt-Leitung beeindruckende 42 Ampere. Dafür versagte das erste Testmuster beim Belastungstest, während das zweite zwar den Dauertest mit 80 Prozent bestand, dabei aber auf der +5-Volt-Leitung ein um 0,05 Volt zu schwaches Signal absetzte. Jedoch können Sie per Lüftersteuerung die Lüfterlautstärke auf bis zu 1 Sone drosseln. Fazit: Für 75 Euro ein bedingt empfehlenswertes Netzteil.

Das Fazit

Alle Testkandidaten liefen in unseren drei Testrechnern stets stabil, dafür gibt es große Unterschiede in den Bereichen Ausstattung und Lautstärke. Das Be-Quiet!-Netzteil fährt die besten Noten ein, während das recht leise Tagan-Netzteil für einen moderaten Preis über die Ladentheke wandert.

BERND HOLTMANN

Wichtige **Fragen**

Ein Netzteil, drei Leitungen

Sehr wichtige Eckdaten eines Netzteils sind dessen maximale Leistung und die Stromstärke auf den Stromleitungen für +3,3, +5 und +12 Volt sowie die Kombination aus +3,3-Volt- und +5-Volt-Leitung (auch „Combined Power" genannt). Die +3,3-Volt-Leitung ist unter anderem für die Stromversorgung der Grafikkarte, die +5-Volt-Leitung für das Mainboard sowie diverse Peripherie und die +12-Volt-Leitung für die Stromversorgung der Laufwerksmotoren und teilweise für den Prozessor und neuere Grafikkarten zuständig.

Finger weg von 500-Watt-Netzteilen

Bei den sehr teuren Netzteilen bleibt nach dem Einbau viel Leistung ungenutzt. Deshalb sollten Sie für einen Spiele-PC mit vielen Komponenten und Laufwerken ein Gerät aus der 400-Watt-Klasse auswählen.

Testübersicht: 5 aktuelle Netzteile im Test

Name:	BQT P4 420W	TG-380-E00	HPC-300-202	EG365AX-VE(G) FMA	TOP-420P4
Hersteller/Preis	Be Quiet!/€ 90,-	Tagan/€ 65,-	Chieftec/€ 45,-	Enermax/€ 70,-	Global Win/€ 75,-
Bestellmöglichkeit	www.listan.de	www.com-tra.de	www.computeruniverse.net	www.listan.de	www.frozen-silicon.de
Max. Leistung/„Combined Power"	420 Watt/220 Watt	380 Watt/220 Watt	300 Watt/180 Watt	300 Watt/200 Watt	420 Watt/220 W Combined
Preis/Leistung	Befriedigend	Gut	Gut	Gut	Befriedigend
Längen ATX-Kabel/Geräte-Kabel	61 cm/bis zu 108 cm	56 cm/bis zu 85 cm	31 cm/bis zu 97 cm	55 cm/bis zu 60 cm	62 cm/bis zu 110 cm
Lüfteranzahl (Größe)	2 (80 mm)	2 (80 mm/92 mm)	1 (80 mm)	2 (80/92 mm)	2 (80 mm)
Lüftersteuerung	Ja (automatisch)	Ja (automatisch)	Ja (automatisch)	Ja (1 manuell, 1 automatisch)	Ja (drei Stufen)
Stromanschlüsse groß/klein	10/2	8/2	5/2	5/2	10/2
Belastbarkeit +3,3/+5/+12	26/42/18 Ampere	26/37/22 Ampere	25/20/13 Ampere	32/32/26 Ampere	26/42/18 Ampere
Bedienelemente	Netzschalter	Netzschalter	Netzschalter, Lüftersteuerung	Netzschalter, Spannungswahl	Netzschalter, Lüftersteuerung
Sonstiges	Gehäuselüfter-Anschluss	SATA-Stromstecker, gedrillte Kabel	Drehzahlsignal	Drehzahlsignal, Kabelummantelung	Gehäuselüfter-Anschlüsse, Kabelum.
Praxis-Tests*	Stabil	Stabil	Stabil	Stabil	Stabil
Lärmbelastung (Win/3D)	0,7/2,0 Sone	0,5/1,8 Sone	0,4/1,5 Sone	1,2/2,6 Sone	1,6/4 Sone
Temperatur bei 80 % Belastung	59 Grad Celsius	52 Grad Celsius	62 Grad Celius	58 Grad Celsius	56 Grad Celsius
Wertung	1,93 (PC Games Award TOP-PRODUKT 03/2004)	2,06 (PC Games Award PREISTIPP PC GAMES 03/2004)	2,10	2,11	2,17
Kommentar:	Titanveredelte Oberfläche, gute Leistungsdaten und extrem lange Kabel	Gute Leistung zu einem fairen Preis – der PC-Games-Preistipp	Schwach auf der 12-Volt-Leitung, für Bigtower kaum geeignet	Vergleichsweise kühl bei Volllast, mit Abweichung auf der 5-Volt-Leitung	Gutes Netzteil mit umfangreicher Ausstattung und guten Leistungswerten

* Testsysteme: Nforce2 (Athlon XP3200+), Springdale (P4 3 GHz) und KT333 jeweils mit Radeon 9800 Pro

Hardware-Trends 2004



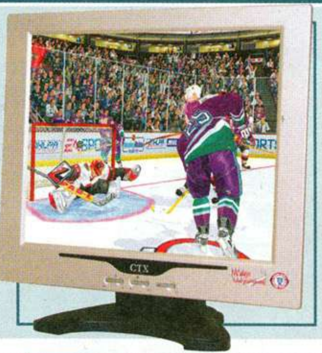
Das neue Jahr bietet einige Innovationen im Hardware-Markt. Wir haben ermittelt, mit welchen Neuerungen die Hersteller auf sich aufmerksam machen wollen.

Wie jedes Jahr werden die Hardware-Hersteller viele neue Produkte zuerst auf der CeBIT vorstellen. Die weltgrößte Computermesse findet vom 18. bis 24. März in Hannover statt. Zu diesem Zeitpunkt soll Nvidias neuer Grafikchip NV40 bereits produziert werden. Ati zieht nach und wird voraussichtlich den R420-Chip ebenfalls auf der CeBIT zeigen. Beide Hersteller planen dieses Jahr zudem Grafikkarten für das neue Steckformat PCI Express, das sich als neuer Standard etabliert. Zudem wollen beide Chip-Spezialisten abseits vom Grafikkarten-Geschäft Produkt-Neuland betreten. So entwickelt Ati weitere Mainboard-Chipsätze. Nvidia wird Gerüchten zufolge die im Chipsatz-Markt gesammelten Erfahrungen nutzen, um die APU (Audio Processing Unit) der Nforce2-Southbridge für eine eigene Soundkarten-Reihe einzusetzen.

Bei Intel bestimmt der Pentium-4-Nachfolger „Prescott" das Bild. Die neue CPU wird zunächst auch zu aktuellen P4-Platinen mit Canterwood- oder Springdale-Chipsatz (i875P und i865PE) kompatibel sein. AMD hält mit schnelleren Athlon-64-Versionen dagegen. Weitere Informationen zu den Neuigkeiten in den Bereichen Grafikkarten und CPUs finden Sie auf den folgenden beiden Seiten.

DANIEL MÖLLENDORF

Hardware-Trends im Überblick



Monitore

Um auch bei schnellen Actionspielen störende Bildschlieren zu verhindern, werden die Hersteller versuchen, eine noch niedrigere Reaktionszeit bei Flachbildschirmen zu erreichen. Größere TFTs mit einer besseren Farbbrillanz könnten zudem den Fernseher im Wohnzimmer ersetzen. Röhrenmonitore mit einer Bildschirmdiagonale von 17 Zoll werden nicht mehr hergestellt – entsprechende Modelle dürften sich zum Schnäppchen für Zweit-PCs entwickeln.

Soundkarten

Nachdem sich bereits vergangenes Jahr 7.1-Soundkarten auf dem Markt verbreitet haben, werden dieses Jahr voraussichtlich Modelle mit 8.1- oder sogar 9.1-Unterstützung folgen. Zusammen mit den entsprechenden Boxen-Systemen sorgen diese für einen besseren Raumklang. Mit einer eigenen Soundkarten-Serie könnte der Grafikchip-Gigant Nvidia zudem ein ernsthafter Konkurrent für Creative werden.



Notebooks

Im Laufe des Jahres werden vermehrt Notebooks mit AMDs Athlon 64 auf den Markt kommen, da dieser eine gute Performance bei geringem Stromverbrauch ermöglicht. Intel überarbeitet dagegen den Pentium M, um dessen Energieverbrauch weiter zu senken. Bei den Notebook-Grafikkarten stehen Spielern neue Geschwindigkeitsrekorde bevor, denn Ati plant mit dem M11 die Vorstellung einer Laptop-Variante des Radeon 9700 Pro.

Laufwerke

Serial-ATA-Festplatten werden sich in den nächsten Monaten deutlich besser verkaufen als im vergangenen Jahr; hinzu kommt, dass weitere Hersteller Datenlager mit mehr als 10.000 Umdrehungen pro Minute anbieten. Neben den ersten optischen Laufwerken mit SATA-Schnittstelle folgen DVD-Brenner mit höherer Schreibgeschwindigkeit. Der neue Standard wird bei 8x liegen. Offen bleibt, ob noch schnellere DVD-Brenner 2004 auf den Markt kommen.

Grafikkarten-Trends 2004

Neben weiteren Geschwindigkeitsrekorden bietet **die neue Grafikkarten-Generation in diesem Jahr mit PCI Express** ein neues Steckformat.

Bereits im vergangenen Jahr etablierte sich DirectX 9 als Grafikkarten-Standard. Mit der Geforce FX 5200 hat Nvidia sogar einen DX9-fähigen Beschleuniger für weniger als 100 Euro auf den Markt gebracht. Auch in diesem Jahr bleibt DirectX 9 weiterhin Standard für Grafikkarten. DirectX 10 (auch „DX Next") wird erst 2005 zusammen mit dem Windows-XP-Nachfolger „Longhorn" erscheinen. Heutige Grafikkarten, etwa die Geforce-FX-Serie oder aktuelle Radeon-Grafikkarten, nutzen allerdings nicht den kompletten Funktionsumfang von DX9. Erst die nächste Grafikchip-Generation ermöglicht Pixel Shader und Vertex Shader in der Version 3.0, die den Programmierern beispielsweise bei der Darstellung von Oberflächen noch mehr Freiheiten lassen. Bisher war die Version 2.0 bei Pixel Shadern und Vertex Shadern Standard.

Neue Grafikkarten von Ati und Nvidia

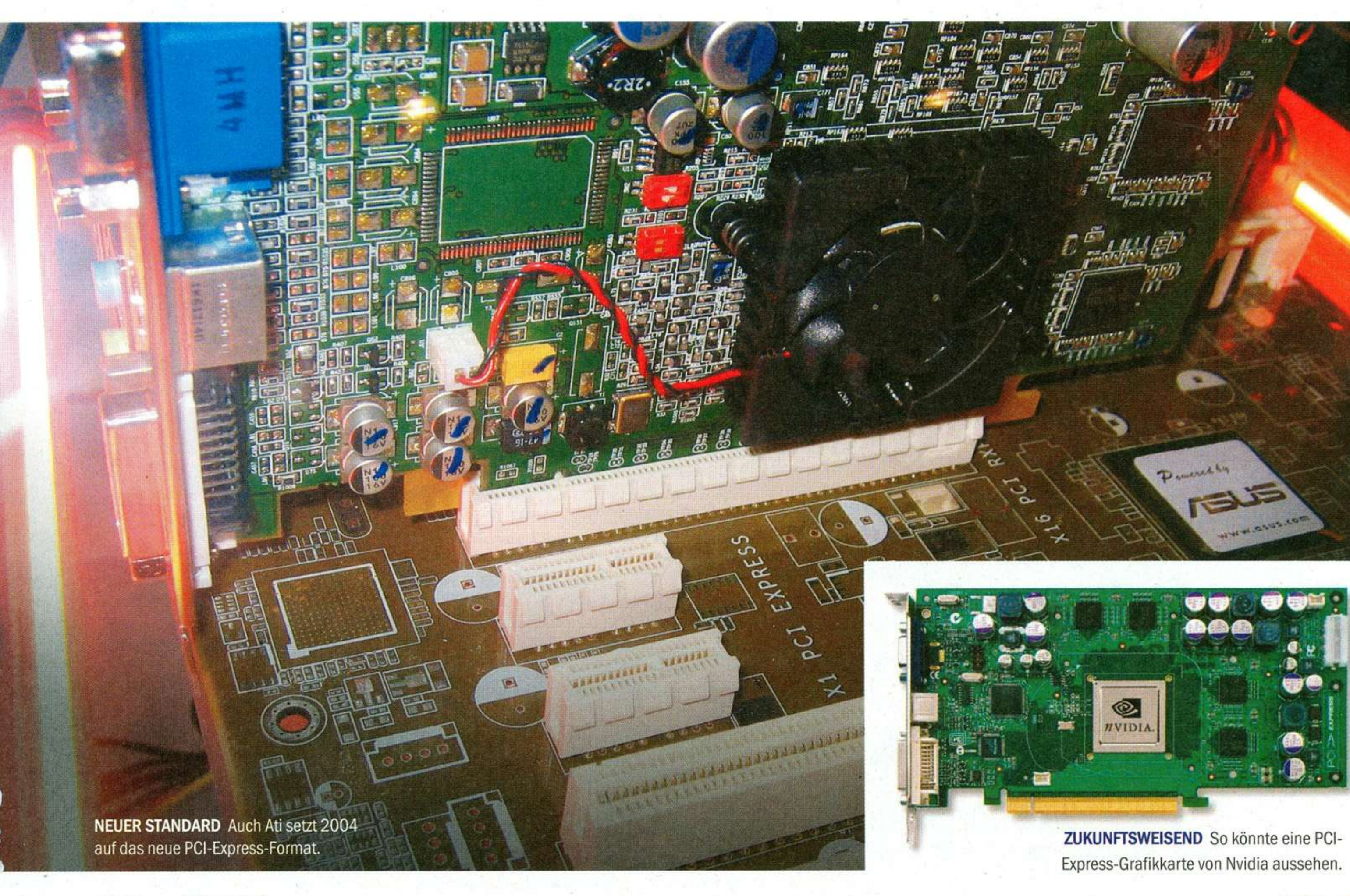
Nvidia wird seinen neuen Grafikchip NV40 voraussichtlich zur CeBIT (18. - 24. März in Hannover) vorstellen. Zu dem Zeitpunkt soll der NV40 bereits in Produktion sein, eine umfassende Verfügbarkeit ist allerdings erst im zweiten Quartal zu erwarten. Technische Details sind noch nicht bekannt; fest steht nur, dass Nvidias neuer Grafikprozessor im feinen 0,13-Mikrometer-Verfahren hergestellt wird und dank Pixel und Vertex Shader 3.0 weitere Möglichkeiten von DirectX 9 ausnutzt.

Ebenfalls zur CeBIT erwarten wir die Ankündigung von Atis neuem Grafikprozessor R420. Wie Nvidias NV40 wird dieser im 130-Nanometer-Prozess gefertigt und unterstützt die neue Generation von Pixel Shadern und Vertex Shadern. Beide Grafikchips werden zunächst für das aktuelle AGP-8X-Steckformat erscheinen.

PCI Express: Der neue Standard

Noch in diesem Jahr wird das PCI-Express-Interface die AGP- und PCI-Formate als Standard ablösen. Zunächst werden die Hersteller zweigleisig fahren und ihre Grafikkarten für PCI Express und dank AGP-Bridge auch für AGP8X veröffentlichen. Der Vorteil von PCI Express liegt in dem schnelleren Datentransfer, wodurch eine höhere Performance ermöglicht wird. So erzielt die erste Generation des neuen Steckformates einen Datendurchsatz von bis zu 4 GByte pro Sekunde in beide Richtungen. Bei AGP8X sind insgesamt höchstens 2,1 GByte/s möglich.

Wann sich PCI Express durchsetzt, hängt auch von den Mainboard-Herstellern ab. Erste Platinen mit den neuen Steckplätzen werden voraussichtlich noch im ersten Quartal 2004 erscheinen. Erst im zweiten Halbjahr dieses Jahres dürften Mainboards mit PCI Express in großen Stückzahlen verkauft werden. DANIEL MÖLLENDORF



NEUER STANDARD Auch Ati setzt 2004 auf das neue PCI-Express-Format.

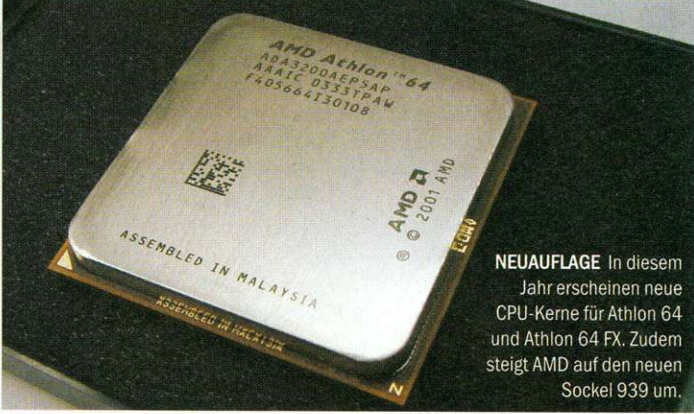
ZUKUNFTSWEISEND So könnte eine PCI-Express-Grafikkarte von Nvidia aussehen.

CPU- und Mainbaord-Trends 2004

AMD tritt in diesem Jahr mit neuen Versionen von **Athlon 64 und Athlon 64 FX gegen Intels Pentium-4-Nachfolger Prescott** an.



SPITZEN-SPEICHER Für das zweite Quartal plant Intel die ersten Mainboard-Chipsätze mit DDR-II-Unterstützung.



NEUAUFLAGE In diesem Jahr erscheinen neue CPU-Kerne für Athlon 64 und Athlon 64 FX. Zudem steigt AMD auf den neuen Sockel 939 um.

Nachdem AMD seit dem Jahresende 2003 den Athlon 64 anbietet, schlägt Intel nun mit dem Prescott zurück. Gegenüber dem Pentium 4 wird die neue Intel-CPU über 1 MByte L2-Zwischenspeicher (auch: L2-Cache) verfügen, verbessertes Hyper-Threading bieten und neue Befehlssätze unterstützen. Zunächst ist der Prescott zum aktuellen P4-Sockel 478 kompatibel. Wer ein Mainboard mit Canterwood- oder Springdale-Chipsatz (i875P oder i865PE) besitzt, ist bereits für den P4-Nachfolger gerüstet. Erst im zweiten Quartal veröffentlicht Intel den neuen Sockel 775 samt der eigenen Chipsatz-Serie Grantsdale. Einige der neuen Chipsätze unterstützen bereits das Steckformat PCI Express und DDR-II-Speicher; so wird der „Alderwood" als neuer Oberklasse-Chipsatz für den neuen Sockel 775 voraussichtlich ein Zweikanal-DDR-II-Speicherinterface, 800 MHz Frontside-Bus (kurz: FSB), PCI Express und die überarbeitete Speicherbeschleunigung PAT II bieten.

In diesem Jahr soll zudem eine Neuauflage des Celeron auf Basis des neuen Prescott-Kerns erscheinen, der über einen 256 kByte kleinen L2-Cache und einen 533 MHz schnellen FSB verfügt.

AMD mit neuem Athlon 64

Zur Jahresmitte ersetzt AMD den aktuellen Athlon-64-FX-Kern durch ein neues Modell mit dem Codenamen San Diego. Der überarbeitete Athlon 64 FX erscheint für den neuen Sockel 939 und benötigt keinen speziellen „Registered"-Speicher mehr, sondern kommt auch mit gewöhnlichen Modulen zurecht. Das erste neue Modell wird voraussichtlich der Athlon 64 FX-53 mit 2,4 GHz sein.

Für den Athlon 64 plant AMD ebenfalls neue Prozessorkerne: Winchester und Paris. Beide sind für den aktuellen Athlon-64-Sockel 754 ausgelegt. Während der bisherige Athlon 64 über 1 MByte L2-Cache verfügt, sind es bei CPUs mit Winchester-Kern lediglich 512 kByte. Der Athlon 64 mit Paris-Kern soll sogar nur 256 kByte Cache besitzen und dürfte als vergleichsweise günstige CPU den Athlon XP ablösen. Gerüchte sprechen ferner von einem Athlon 64 mit Zweikanal-Speicherinterface für den neuen Sockel 939.

Vermutlich bietet AMD in diesem Jahr die ersten Athlon-64-Prozessoren mit DDR-II-Unterstützung an. Im zweiten Quartal sollen entsprechende Mainboards mit Chipsätzen von VIA oder Nvidia erscheinen. DANIEL MÖLLENDORF

Roadmap: AMDs und Intels Prozessor-Pläne für 2004*



Intel will im Februar erste Prescott-Modelle anbieten. Diese werden zunächst zu dem aktuellen Sockel 478 kompatibel sein. Im zweiten Quartal folgen Prescott-CPUs für den neuen Sockel 775. Wie lange Intel den neuen Prozessor für beide Sockel anbietet, ist ungewiss. Ebenfalls im zweiten Quartal lösen neue Versionen des Athlon 64 und Athlon 64 FX die bisherigen Prozessorkerne ab. Der neue Athlon 64 FX kommt für den Sockel 939.

* Alle Angaben sind inoffiziell und beruhen auf Schätzung.

Hardware-Referenzen



Nur vom Feinsten: Die amtliche Referenzliste entsteht in Zusammenarbeit mit den **Experten unserer Schwesterzeitschrift PC Games Hardware.**

DIE BESTEN GRAFIKKARTEN BIS 200 EURO

Modell	Hersteller	3D-Chip	Preis	Speicher	Taktung Chip/Speicher	Wertung
GV-R96P128D	Gigabyte	Radeon 9600 Pro	Ca. € 189,-	128 MByte DDR-SDRAM	400/300 MHz (DDR)	2,08
Radeon 9600 Pro Bravo Edition	Powercolor	Radeon 9600 Pro	Ca. € 179,-	128 MByte DDR-SDRAM	400/340 MHz (DDR)	2,09
Radeon 9600 Pro	Connect 3D	Radeon 9000 Pro	Ca. € 179,-	128 MByte DDR-SDRAM	400/300 MHz (DDR)	2,10
Winfast A280 TD VIVO	Leadtek	Geforce4 Ti-4800 SE	Ca. € 169,-	128 MByte DDR-SDRAM	275/275 MHz (DDR)	2,20
G4TI4200-VTD8X	MSI	Geforce4 Ti-4200-8X	Ca. € 149,-	128 MByte DDR-SDRAM	250/257 MHz (DDR)	2,24
G4TI4800SE-VTD8X	MSI	Geforce4 Ti-4800 SE	Ca. € 174,-	128 MByte DDR-SDRAM	275/275 MHz (DDR)	2,26

DIE BESTEN GRAFIKKARTEN AB 200 EURO

Modell	Hersteller	3D-Chip	Preis	Speicher	Taktung Chip/Speicher	Wertung
Radeon 9800 XT	Asus	Radeon 9800 XT	Ca. € 550,-	256 MByte DDR-SDRAM	380/350 MHz (DDR)	1,14
Atlantis 9800 Pro Ultimate Edition	Sapphire	Radeon 9800 Pro	Ca. € 580,-	256 MByte DDR-SDRAM	380/350 MHz (DDR)	1,24
GV-R98P256D	Gigabyte	Radeon 9800 Pro	Ca. € 520,-	256 MByte DDR-SDRAM	380/340 MHz (DDR)	1,25
3D Prophet 9800 Pro	Hercules	Radeon 9800 Pro	Ca. € 400,-	128 MByte DDR-SDRAM	380/350 MHz (DDR)	1,33
FX5900U-VTD256	MSI	Geforce FX 5900 Ultra	Ca. € 540,-	256 MByte DDR-SDRAM	450/425 MHz (DDR)	1,35
FX Ultra/1600 XP Golden Sample Cool FX	Gainward	Geforce FX 5900 Ultra	Ca. € 550,-	256 MByte DDR-SDRAM	475/450 MHz (DDR)	1,35

MONITORE

Modell	Hersteller	Größe	Preis	Anschluss	Horiz.-Freq.	Wertung
Syncmaster 959NF	Samsung	19"	Ca. € 400,-	D-Sub, BNC	30-110 kHz	1,58
109B40	Philips	19"	Ca. € 260,-	D-Sub	30-97 kHz	1,69
SDM-S71R	Sony	17" LCD	Ca. € 600,-	D-Sub	Nicht relevant	1,69
Microscan A715	Adi	17" LCD	Ca. € 520,-	D-Sub, DVI-D	Nicht relevant	1,76
Flexscan T565	Eizo	17"	Ca. € 390,-	D-Sub, BNC	30-95 kHz	1,79
AX3835UT	Iiyama	15" LCD	Ca. € 400,-	D-Sub, DVI-D	Nicht relevant	1,83
L365	Eizo	15" LCD	Ca. € 500,-	D-Sub, DVI-D	Nicht relevant	1,84
Diamond Pro 740SB	Mitsubishi	17"	Ca. € 260,-	D-Sub	30-95 kHz	1,92

LAUTSPRECHERSYSTEME

Modell	Hersteller	Preis	Art	Leistung RMS	Anschluss	Wertung
Z-680	Logitech	€ 370,-	5.1	450 Watt	Analog/digital	1,4
Megaworks 210D	Creative	€ 250,-	2.0	270 Watt	Analog/digital	1,4
Promedia 4.1	Klipsch	€ 300,-	4.1	400 Watt	Analog	1,4
Z-560	Logitech	€ 250,-	4.1	400 Watt	Analog	1,4
Megaw. THX 5.1 550	Creative	€ 350,-	6.1	500 Watt	Analog/digital	1,5
Sirocco Crossfire	Videologic	€ 389,-	4.1	100 Watt	Analog/digital	1,5
Digitheatre DTS	Videologic	€ 550,-	5.1	200 Watt	Analog/digital	1,6
Megaworks 510D	Creative	€ 330,-	5.1	450 Watt	Analog	1,6

MÄUSE

Modell	Hersteller	Preis	Tasten	Anschluss	Wertung
MX-700 Cordless Optical	Logitech	€ 65,-	7 + Scrollrad	USB	1,4
Mouse Man Dual Optical	Logitech	€ 45,-	4 + Scrollrad	PS/2, USB	1,4
MX-500 Optical Mouse	Logitech	€ 40,-	6 + Scrollrad	PS/2, USB	1,6
Cordless Mouse Man Optical	Logitech	€ 40,-	4 + Scrollrad	PS/2, USB	1,8
Optical Mouse Wireless 3000	Creative	€ 30,-	2 + Scrollrad	PS/2, USB	1,81

TASTATUREN

Modell	Hersteller	Preis	Anschlag	Anschluss	Wertung
Internet Keyboard Pro	Microsoft	€ 49,-	Schwer	PS/2, USB	1,5
Itouch	Logitech	€ 20,-	Mittel	PS/2, USB	1,7
EluminX Leucht-Keyboard	Auravision	€ 99,-	Mittel	PS/2	1,8
Office Keyboard	Microsoft	€ 45,-	Schwer	PS/2, USB	1,8
G80-3000	Cherry	€ 50,-	Mittel	PS/2	1,8

SOUNDKARTEN

Modell	Hersteller	Preis	3D-Sound	Wertung
SB Audigy 2 ZS Platinum Pro	Creative	€ 250,-	EAX AHD, A3D	1,39
SB Audigy Platinum eX	Creative	€ 200,-	EAX AHD, A3D	1,4
SB Audigy Player	Creative	€ 69,-	EAX AHD, A3D	1,5
DMX 6fire LT	Terratec	€ 130,-	EAX, A3D 1.0	1,8
Aureon 7.1 Space	Terratec	€ 90,-	EAX, A3D 1.0	2,32

Neueintrag in diesem Monat

DIE RECHNER DES MONATS

In jedem Monat bekommen wir hunderte E-Mails, in denen Sie uns lange Hardwarelisten schicken und uns danach fragen, ob diese oder jene Zusammenstellung zu empfehlen ist. Damit Sie nun jeden Monat auf dem Laufenden sind, stellen wir für Sie drei verschiedene PCs im Eigenbau zusammen, die Ihnen als Orientierungshilfe dienen sollen. Für diese Komplett-PCs wählen wir nur die wichtigsten, leistungsbestimmenden Kernkomponenten aus und addieren dann pauschal 265 Euro für alle anderen Komponenten wie DVD-Laufwerk, Diskettenlaufwerk, Maus, Tastatur sowie Windows-Lizenz. Denken Sie daran, dass die Preisangabe bei jedem Produkt variieren kann – die hier aufgeführten Preise können also weder von uns noch von den Online-Anbietern garantiert werden. Damit alle Rechner leicht aufzurüsten sind, verwenden wir, wenn möglich, nur ein Speichermodul und lassen eine IDE-Einheit am Festplatten-Controller frei.

Das Gehäuse ist Geschmackssache.

Als Basis für die vorgestellten PCs brauchen Sie ein PC-Gehäuse in ATX-Bauform. Dieses bekommen Sie bei jedem PC-Händler, oft sogar mit Netzteil, ab 50 Euro aufwärts. Da die Gehäusewahl stark an den persönlichen Geschmack gebunden ist, wollen wir Ihnen an dieser Stelle nur den Hinweis mit auf den Weg geben, ein PC-Netzteil mit mindestens 250, besser noch mit 300 Watt Leistung einzubauen.

DER EINSTEIGER-PC € 752,-

Komponente	Produktname	Preis	Webadresse	Telefon
Prozessor	AMD Athlon XP 2500+ (Barton)	€ 84,-	www.norskit.de	0700-66775480
Kühler	Arctic Cooling Copper Silent 2	€ 12,-	www.caseking.de	030-33772656
Hauptplatine	Chaintech 7NJL3 (Nforce2 400)*	€ 72,-	www.alternate.de	01805-905040
Arbeitsspeicher	Infineon DDR333, 256 MByte, CL2,5	€ 40,-	www.norskit.de	0700-66775480
Grafikkarte	Terratec Geforce4 Ti-4200, 64 MByte	€ 105,-	www.primustronix.de	01805-887733
Soundkarte	Terratec Aureon 5.1 Fun	€ 31,-	www.nordpc.com	03831-30360
Festplatte	Excel Store ESJ680 (80 GByte)	€ 64,-	www.csv-direct.de	030-33773580
Netzteil	Intertech 350 Watt	-	-	-
Gehäuse	Intertech 2011	€ 79,-	www.avitos.de	01805-606065

* Einkanal-Version des Nforce2

DER PREIS-LEISTUNGS-PC € 1.044,-

Komponente	Produktname	Preis	Webadresse	Telefon
Prozessor	AMD Athlon XP 2800+ (Barton)	€ 117,-	www.norskit.de	0700-66775480
Kühler	Thermalright ALX-800 Ultra blue	€ 39,-	www.caseking.de	030-33772656
Hauptplatine	MSI K7N2 Delta-ILSR (Nforce2 Ultra 400)	€ 98,-	www.mindfactory.de	04421-9131170
Arbeitsspeicher	Twinmos 2x 256 MByte, DDR400, CL2,5	€ 76,-	www.csv-direct.de	030-33773580
Grafikkarte	Powercolor Radeon 9600 XT, 128 MByte	€ 159,-	www.norskit.de	0700-66775480
Soundkarte	Hercules Fortissimo III	€ 45,-	www.mixcomputer.de	01805-792870
Festplatte	Seagate ST3160023AS (160 GByte)	€ 130,-	www.mindfactory.de	04421-9131170
Netzteil	Chieftec HPC-300-202	€ 40,-	www.ichbinleise.de	07157-535399
Gehäuse	Trinity X21 Black	€ 75,-	www.frozen-silicon.de	05108-642020

DER HIGH-END-PC € 2.768,-

Komponente	Produktname	Preis	Webadresse	Telefon
Prozessor	Athlon 64 FX-51	€ 789,-	www.mixcomputer.de	01805-792870
Kühler	Thermaltake Silent Boost K8	€ 30,-	www.listan.de	040-73676860
Hauptplatine	Leadtek K8NW Pro (Nforce3 150 Pro)	€ 185,-	www.mixcomputer.de	01805-792870
Arbeitsspeicher	Corsair 2x 512 MByte, DDR400, Reg., ECC	€ 338,-	www.alternate.de	01805-905040
Grafikkarte	MSI Geforce FX 5950 Ultra, 256 MByte	€ 512,-	www.primustronix.de	01805-887733
Soundkarte	Sound Blaster Audigy 2 ZS Platinum Pro	€ 206,-	www.mixcomputer.de	01805-792870
Festplatte	Western Digital WD2500JB (250 GByte)	€ 225,-	www.mindfactory.de	04421-9131170
Netzteil	Be Quiet! BQT P4 400W	€ 79,-	www.listan.de	040-73676860
Gehäuse	NB-Chieftek 901 (Schalldämmung)	€ 139,-	www.blacknoise.de	05187-300604


MTV
MUSIC TELEVISION
VIVA LA BAM
DIE ERFOLGREICHE SHOW AUS DEN USA
MIT BAM MARGERA (MTV JACKASS).
mtv.de/vivalabam
mittwochs um 21.00 h
freitags um 22.30 h
samstags um 23.00 h
nur auf MTV

PC-GAMES-DVD

VOLLVERSIONEN
Casino Empire
Imperium der Ameisen

DEMOS
Exklusiv: Afrika Korps
Armed & Dangerous
Baphomets Fluch 3 (dt.)
Bomba (Ab-16-DVD)
Castle Strike
Conan
Crazy Machines
Exklusiv: Crazy Taxi 3
Exklusiv: Deus Ex: Invisible War
Deutschland sucht den Superstar
Exklusiv: Far Cry (Ab-18-DVD)
Grüne Welle
Hidden & Dangerous 2
Massive Assault
Rauchende Colts (Ab-16-DVD)
Secret Weapons over Normandy (dt.)
Skispringen Saison 2003-2004
Sonic Adventure DX
Spacetanks
Sternenschiff Catan (Ab-16-DVD)
Storm Angel
TOCA 2 Touring Cars
Toy Factory
Unreal 2 Expanded Multiplayer full install (Ab-16-DVD)

VIDEO-SHOW
Aktuell
Studio-Report: Ion Storm
• Deus Ex: Invisible War
Report: Splinter Cell: Pandora Tomorrow
Battlefield Vietnam
PC Games Leser-Charts
PC Games Most Wanted
Vorschau
Knights of the Temple
Painkiller (Ab-18-DVD)
Test
Cold War Conflicts
Crazy Taxi
Etherlords 2
Horizons: Empire of Istaria
Magic the Gathering: Battlegrounds
Sacred
Vietcong: Fist Alpha
Interaktiver Test
X2: Die Bedrohung
Spiele-Trailer
Afrika Korps
Doom 3
Far Cry (Ab-18-DVD)
Hitman Contracts
Massive Assault
Splinter Cell: Pandora Tomorrow
Syberia 2
Unreal Tournament 2004
Wars & Warriors: Jeanne d'Arc

AKTUELLE PATCHES
Anstoß Editor 03/04 Add-on v1.2.50 (d)
Disciples 2: Rise of the Elves v3.01 (e)
Dungeon Siege Toolkit 1.5
Gladiator Patch #1 (d) (Ab-18-DVD)
Halo v1.03 (int)
Hidden & Dangerous 2 v1.03
Knights of the Old Republic v1.01 (int)
Rainbow Six: Raven Shield v1.50 (d)
Skispringen 2003-2004 v1.48 (d)
Spellforce v1.05
Warcraft 3: Reign of Chaos v1.14 (d)
Warcraft 3: The Frozen Throne v1.14 (d)

TREIBER
Albatron Detonator (TNT - GFX) 52.16
Albatron RivaTNT - Geforce FX 52.14
Asus Radeon-Serie Treiber 7.95
Asus TNT2 - Geforce FX 52.16
Ati Catalyst 3.10 Win9x_Me
Ati Catalyst 3.10 WinXP
Nvidia Forceware (TNT2 - GFX) 53.03
Nvidia Forceware (TNT2 - GFX) 53.04
Sis 650_740 Grafik-Treiber 2.21

SPECIALS & TOOLS:
Adobe Reader 6.0
Ati RefreshFix 0.9.9.7
Cpu-z 1.20a
DirectX 9.0b
Fraps 1.9D
Fraps 2.0.0 (Demo)
moreBENCH LX - Version 4.04
PDF DVD-Inlay
Pegasus Mail 4.12a (d)
Pop-up Stopper Basic
Refreshforce 1.10
Refreshlock 2.02
Rivatuner 2.0 RC142
rTool 0.9.9.8 RC0
Wallpapers
WinDVD (Trial)
Winzip

20 SCREEN-SHOT-GALERIEN

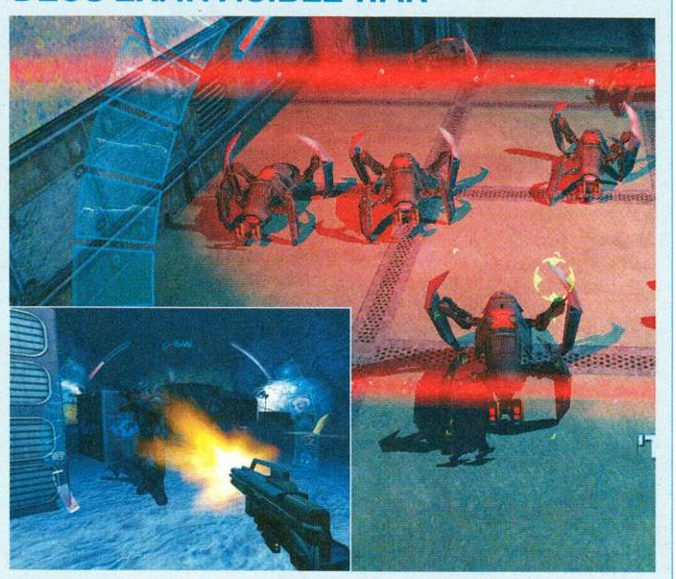
EXKLUSIV-DEMO | DEUS EX: INVISIBLE WAR
DVD & CD

Die Demo zu **Deus Ex: Invisible War** bietet einen guten Einblick in das Gameplay des Action-Adventures. Ausgestattet mit drei Biomods sowie einer Hand voll Waffen, können Sie den Level erkunden und kleinere Aufgaben erledigen. Dabei liegt es ganz an Ihnen, ob Sie schleichen, hacken oder wie in einem Ego-Shooter die Probleme mit der Flinte lösen.

SPIELSTEUERUNG

Taste	Aktion
W/S	Vorwärts/rückwärts
A/D	Links/rechts
Maustasten links/rechts	Feuer/Sekundärfunktion
F1-F6	Biomods einschalten

SYSTEMANFORDERUNGEN
Benötigt: CPU 1.000 MHz, 256 MByte RAM
Empfohlen: CPU 2.000 MHz, 512 MByte RAM
3D-Unterstützung: Direct3D
HD: 278 MByte

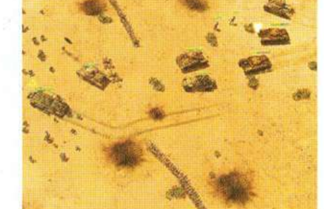


ARMED & DANGEROUS
DVD

Kennen Sie MDK? **Armed & Dangerous** schlägt in dieselbe Kerbe: Sie steuern einen bis an die Zähne bewaffneten Muskelprotz durch eine kunterbunte 3D-Welt und schießen mit dem Schnellfeuergewehr auf alles, was sich bewegt. Zwei computergesteuerte Kollegen unterstützen Sie dabei. Die Demoversion des Actionspiels enthält zwei spielbare Missionen sowie eine Zwischensequenz.

SYSTEMANFORDERUNGEN
Benötigt: CPU 1.000, 256 MByte RAM
Empfohlen: CPU 2.000, 512 MByte RAM
3D-Unterstützung: Direct3D
HD: 209 MByte

EXKLUSIV-DEMO | AFRIKA KORPS
DVD & CD



Kein Aufbaupart, dafür umso kniffligere Taktik-Scharmützel – **Afrika Korps** ist ein Strategie-Spektakel in der Tradition von **Sudden Strike** und **Blitzkrieg**. Auch das Szenario ist ähnlich: der Afrikafeldzug im Zweiten Weltkrieg. Unsere exklusive Demoversion schickt Sie auf deutscher Seite in eine erbitterte Schlacht, in der Sie zunächst einen Pass verteidigen müssen, um später zum Gegenangriff überzugehen. Tipp: Bemannen Sie die Kanonen auf den Bergen.

SPIELSTEUERUNG
Das Spiel wird komplett mit der Maus gesteuert.

SYSTEMANFORDERUNGEN
Benötigt: CPU 1.000, 128 MByte RAM
Empfohlen: CPU 1.800, 512 MByte RAM
3D-Unterstützung: Direct3D
HD: 240 MByte

BAPHOMETS FLUCH 3 (DT.)
DVD

Sie sind Adventure-Fan, aber aufgrund der 3D-Grafik dem neuesten Abenteuer von George und Nico gegenüber skeptisch? Dann können Sie sich anhand dieser deutschsprachigen Demoversion selbst ein Bild machen. Spielbar ist der erste Abschnitt, der George nach einem Flugzeugabsturz unsanft im Kongo absetzt.

SPIELSTEUERUNG

Taste	Aktion
Pfeiltasten	Bewegen, Menüsteuerung
Links Shift	Laufen
Links Strg	Ducken, kriechen
Leertaste	Inventar einblenden/ausblenden
Bild↑/Bild↓	Markierungen wechseln

SYSTEMANFORDERUNGEN
Benötigt: CPU 750, 128 MByte RAM
Empfohlen: CPU 1.200, 256 MByte RAM
3D-Unterstützung: Direct3D
HD: 310 MByte

CASTLE STRIKE
DVD

Castle Strike mischt die Burgenbau-Simulation à la **Stronghold** mit den taktischen Feldschlachten aus **Age of Empires**. Wie das im Detail funktioniert, zeigt Ihnen die Probierversion, die eines von drei Tutorials und eine wirklich umfangreiche Kampagnen-Mission enthält. Letztere lässt Sie zunächst eine eigene Festungsanlage mit angeschlossener Arbeitersiedlung errichten, bevor Sie durch die gegnerischen Truppen pflügen und das Schloss Ihres Widersachers stürmen.

SPIELSTEUERUNG
Das Spiel wird komplett mit der Maus gesteuert.

SYSTEMANFORDERUNGEN
Benötigt: CPU 900, 128 MByte RAM
Empfohlen: CPU 2.000, 512 MByte RAM
3D-Unterstützung: Direct3D
HD: 163 MByte

CRAZY MACHINES
DVD

Wie im Knobelklassiker **The Incredible Machine** müssen Sie in **Crazy Machines** komplizierte Apparaturen aus Förderbändern, Bunsenbrennern und ähnlichen Utensilien zusammenklicken, um mit diesen beispielsweise einen Tennisball von einem Ende des Bildschirms zum anderen zu bugsieren. Genauso spaßig wie das Original.

SPIELSTEUERUNG
Das Spiel wird komplett mit der Maus gesteuert.

SYSTEMANFORDERUNGEN
Benötigt: CPU 800, 128 MByte RAM
Empfohlen: CPU 1.500, 256 MByte RAM
3D-Unterstützung: Direct3D
HD: 50 MByte



DVD-ROM

Demos | Videos | Patches | Tools & Treiber | Shareware

DEUTSCHLAND SUCHT DEN SUPERSTAR

Ab-16-DVD

Deutschland sucht den **Superstar** ist auf dem PC ein Spaß-Garant, sofern mehrere Mitspieler von der Partie sind – auch in der Demo. Da trällern Sie entweder im Spielmodus „Wettbewerb" Lieder von Britney Spears und arbeiten sich in der Popstars-Hierarchie hoch oder legen im „Party"-Modus sofort ohne Zwang los. Es gilt, die Cursor-Tasten im richtigen Augenblick zu drücken, sonst trifft Ihr Star die Töne nur halb bis gar nicht – und das hört sich dann an wie Katzengejammer.

SYSTEMANFORDERUNGEN
Benötigt: CPU 700, 128 MByte RAM
Empfohlen: CPU 1.400, 128 MByte RAM
3D-Unterstützung: Direct3D | **HD:** 241 MByte

MASSIVE ASSAULT

DVD

Sie sind Chef der Free Nations Unit und Ihnen steht die fiese Phantom League, eine geheime Vereinigung von Schurken und Diktatoren, gegenüber. Ihre Aufgabe ist es nun, die gegnerische Armee zu zerschlagen – und zwar Runde für Runde, ohne Echtzeit-Hektik. **Massive Assault** ist zwar dreidimensional, spielt sich aber wie der alte Klassiker **Battle Isle**. Die Demo enthält fünf Tutorial-Missionen und drei Szenarien.

SPIELSTEUERUNG
Das Spiel wird komplett mit der Maus gesteuert.
SYSTEMANFORDERUNGEN
Benötigt: CPU 600, 256 MByte RAM
Empfohlen: CPU 1.800, 256 MByte RAM
3D-Unterstützung: Direct3D
HD: 374 MByte

SECRET WEAPONS OVER NORMANDY (DT.)

DVD

Erinnern Sie sich noch an das storylastige **Crimson Skies**? Das war doch mal 'ne richtig spannende und einsteigerfreundliche Flugsimulation! Ab sofort gibt's mehr von der Sorte. Keinem Geringeren als dem Schöpfer der legendären **X-Wing**-Serie, Lawrence Holland, sei Dank. Als Mitglied einer geheimen Flugstaffel erleben Sie in **Secret Weapons over Normandy** berühmte Schlachten des Zweiten Weltkriegs hautnah mit.

SPIELSTEUERUNG
Die Steuerung ist frei konfigurierbar.
SYSTEMANFORDERUNGEN
Benötigt: CPU 850, 256 MByte RAM
Empfohlen: CPU 1.400, 512 MByte RAM
3D-Unterstützung: Direct3D
HD: 200 MByte

SKISPRINGEN SAISON 2003-2004

DVD

Mit **Skispringen 2003-2004** steht erstmals ein ernsthafter Konkurrent für **RTL Skispringen** vor der Tür. Anhand der Modi „Training" und „Einzelspringen" können Sie selbst entscheiden, ob es für einen Wechsel an der Genrespitze reicht. Gesprungen wird auf den beiden Originalschanzen Lillehammer K120 und Hakuba K120.

SPIELSTEUERUNG
Das Spiel wird komplett mit der Maus gesteuert.
SYSTEMANFORDERUNGEN
Benötigt: CPU 600, 128 MByte RAM
Empfohlen: CPU 1.200, 256 MByte RAM
3D-Unterstützung: Direct3D
HD: 170 MByte

SONIC ADVENTURE DX

DVD

Segas blauer Wunder-Igel ist wieder da und bietet rasante Comic-Action japanischer Art. Für Konsoleros ist das Spiel zwar ein wirklich alter Hut, doch PC-Zocker dürften sich trotzdem auf die schnellsten Jump&-Run-Sequenzen der Spielgeschichte freuen – sofern Sie keine allzu große Abneigung gegen bunte Comic-Grafik hegen.

SPIELSTEUERUNG
Die Steuerung ist frei konfigurierbar.
SYSTEMANFORDERUNGEN
Benötigt: CPU 600, 128 MByte RAM
Empfohlen: CPU 1.200, 256 MByte RAM
3D-Unterstützung: Direct3D
HD: 300 MByte

STERNENSCHIFF CATAN

Ab-16-DVD

Das Spiel erinnert entfernt an die beliebten Brettspiel-Verwandten, die **Siedler von Catan**. Da die vorliegende Demoversion mit zwei ausführlichen Tutorial-Missionen aufwarten kann, sollten auch Einsteiger schnell zurechtkommen und entweder gegen den Computer oder einen menschlichen Mitspieler viel Spaß haben.

SPIELSTEUERUNG
Das Spiel wird komplett mit der Maus gesteuert.
SYSTEMANFORDERUNGEN
Benötigt: CPU 500, 128 MByte RAM
Empfohlen: CPU 800, 256 MByte RAM
3D-Unterstützung: -
HD: 265 MByte

INFO: DVD-10

Die PC-Games-DVD dieser Ausgabe erscheint als zweiseitiger Datenträger im DVD-10-Format: Für den Datenbereich legen Sie bitte Seite 1 nach unten in Ihr DVD-Laufwerk, für den Videobereich Seite 2.

Ab-18-Edition — PC GAMES AB-18-EDITION*

EXKLUSIV-DEMO | FAR CRY

Ab-18-DVD

In der Einzelspieler-Demo zum Ego-Shooter **Far Cry** landen Sie zunächst an einem malerischen Strand und müssen sich von dort durch einen dicht bewachsenen Wald kämpfen, um eine Kommunikationsanlage zu zerstören. Dank guter Gegner-KI, schöner Grafik und atmosphärischem Sound dürfte die halbe Stunde Spielzeit wie im Fluge vergehen.

SPIELSTEUERUNG

Taste	Aktion
W	Vorwärts
S	Rückwärts
A	Links strafen
D	Rechts strafen
Linke Maustaste	Feuer
Rechte Maustaste	Sekundärfunktion

SYSTEMANFORDERUNGEN
Benötigt: CPU 1.400 MHz, 256 MByte RAM
Empfohlen: CPU 2.800 MHz, 512 MByte RAM
3D-Unterstützung: Direct3D
HD: 570 MByte



*Erhältlich im Abo (http://abo.pcgames.de/) oder im Ausland

TOP-10-DEMOS

PLATZ	
1	Far Cry (Ab-18-DVD)
2	Deus Ex: Invisible War
3	Hidden & Dangerous 2
4	Baphomets Fluch 3 (dt.)
5	Afrika Korps
6	Castle Strike
7	Conan
8	Armed & Dangerous
9	Deutschland sucht den Superstar
10	Secret Weapons over Normandy (dt.)

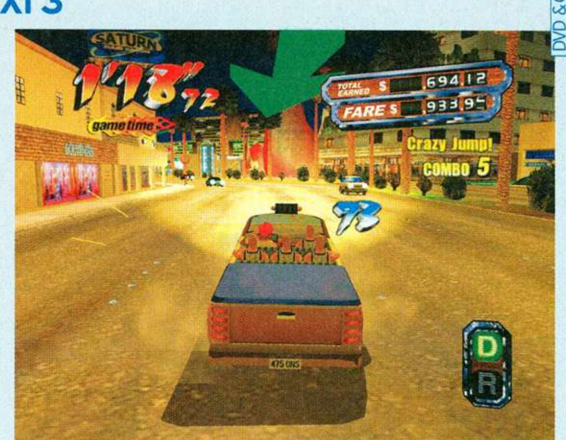
CD/DVD

Demos | Videos | Patches | Tools & Treiber

EXKLUSIV-DEMO | CRAZY TAXI 3

DVD & CD

In fünf Minuten durch den Berufsverkehr zum Flughafen? Kein Problem, zumindest nicht in **Crazy Taxi**. Denn Rücksicht auf Fußgänger und andere Verkehrsteilnehmer ist hier völlig fehl am Platze – es zählt nur, dass Sie so viele Kunden wie möglich in der vorgegebenen Zeit umherkutschieren. Die Demo enthält die neue Stadt „Glitter Oasis" (Las Vegas) und erlaubt eine Fahrt von drei Minuten.



SPIELSTEUERUNG	
Taste	Aktion
↑/↓/←/→/␣	Gas/Bremse/links/rechts/Handbremse
Rechts [Shift ⇧]	Vorwärtsgang
Rechts [Strg]	Rückwärtsgang

SYSTEMANFORDERUNGEN
Benötigt: CPU 700, 128 MByte RAM
Empfohlen: CPU 1.400, 256 MByte RAM
3D-Unterstützung: Direct3D | **HD:** 170 MByte

TOP-DEMO | HIDDEN & DANGEROUS 2

DVD & CD

Elitekämpfer sind von den Deutschen gefangen genommen worden. Es wird Zeit, dass Sie den Helden oder besser vier Helden spielen. In der Demo zu **Hidden & Dangerous 2** lenken Sie vier Soldaten durch eine ramponierte Stadt, um die Kriegsgefangenen zu retten. Vorsicht: Hinter jeder zweiten Ruine lauert ein Scharfschütze – entweder Sie gehen behutsam vor oder Sie segnen regelmäßig das Zeitliche. Studieren Sie das Optionsmenü und die Tastenbelegungen, bevor Sie loslegen. Das wird Ihre Lebenserwartung erhöhen.

SPIELSTEUERUNG	
Taste	Aktion
Rechts [Shift ⇧]	Hinlegen
Rechts [Strg]	Ducken
[J]	Springen
[Enter ↵]	Nachladen
[G]	Granate
[M]	Karte
[1]-[4]	Spielerauswahl

SYSTEMANFORDERUNGEN
Benötigt: CPU 700, 128 MByte RAM
Empfohlen: CPU 1.400, 256 MByte RAM
3D-Unterstützung: Direct3D
HD: 210 MByte

TOP-DEMO | CONAN

DVD & CD

Mit Breitschwert, Axt und Muskelkraft pflügt sich Conan auf seinem Rachefeldzug durch Horden von Soldaten, Skeletten und Monstern. Optisch orientiert sich die Umsetzung direkt an Robert E. Howards Fantasy-Saga – Arnold Schwarzenegger taucht also nicht auf. Ob Ihnen der geradlinige Hack&Slay-Spaß zusagt, können Sie anhand unserer Demo selbst ausprobieren.

SYSTEMANFORDERUNGEN
Benötigt: CPU 800, 128 MByte RAM
Empfohlen: CPU 1.600, 512 MByte RAM
3D-Unterstützung: Direct3D
HD: 172 MByte

STORM ANGEL

DVD

Eine aggressive Alienrasse droht, den Planeten Erde zu zerstören – die Verteidigungslinien sind bereits gefallen. Aber es gibt Hoffnung: Storm Angel, das mächtigste Kampfschiff aller Zeiten, stellt sich den Angreifern entgegen. Für Sie bedeutet das kompromisslose Dauerfeuer-Action aus einer 2D-Seitenansicht. Die Demo enthält den ersten Level und die kleineren Waffenausbaustufen.

SPIELSTEUERUNG	
Taste	Aktion
Q/A	Aufwärts/abwärts
S/D	Rückwärts/vorwärts

SYSTEMANFORDERUNGEN
Benötigt: CPU 500, 128 MByte RAM
Empfohlen: CPU 700, 128 MByte RAM
3D-Unterstützung: Direct3D
HD: 24 MByte

TOCA 2 TOURING CARS

DVD

Ein besonderes Demoschmankerl für Nostalgiker: Testen Sie den 1998 erschienenen Vorgänger von **DTM Race Driver**. Besonders die Lenkradsteuerung mit herrlich realistischen Force-Feedback-Effekten lässt die Rennspielerherzen höher schlagen. Leider ist die Demo auf zwei Autos (Honda Accord und Van Diemen Formel 1), drei Runden und die Strecke „Croft" beschränkt.

SPIELSTEUERUNG	
Taste	Aktion
↑/↓/←/→	Gas/Bremse/links/rechts

SYSTEMANFORDERUNGEN
Benötigt: CPU 200, 32 MByte RAM
Empfohlen: CPU 450, 64 MByte RAM
3D-Unterstützung: Direct3D
HD: 20 MByte

BOMBA

DVD & CD

Sie sind ein abgehalfterter Superheld und müssen in einer weitläufigen Fabrik Dynamitstangen auf gefährliche Art und Weise entschärfen, indem Sie diese zur Explosion bringen. Doch Vorsicht: Wenn die Stangen zu dicht aneinander liegen, werden Kettenreaktionen ausgelöst, die Sie vorher einplanen sollten. Ein fordernder Knobelspaß ganz ohne geometrische Klötzchen.

SYSTEMANFORDERUNGEN
Benötigt: CPU 300, 64 MByte RAM
Empfohlen: CPU 700, 256 MByte RAM
3D-Unterstützung: Direct3D
HD: 50 MByte

PC-GAMES-CD-ROM

VOLL-VERSIONEN
- Casino Empire
- Imperium der Ameisen

DEMOS
- Exklusiv: Afrika Korps
- Exklusiv: Deus Ex: Invisible War
- Exklusiv: Crazy Taxi 3
- Conan
- Hidden & Dangerous 2

VIDEOS
AKTUELL
- Studio-Report: Ion Storm
- • Deus Ex: Invisible War
- Report: Splinter Cell: Pandora Tomorrow

VORSCHAU
- Knights of the Temple

TEST
- Sacred

PATCHES
- Dungeon Siege Toolkit 1.5
- Spellforce v1.05
- Star Wars: Knights of the Old Republic v1.01 (int)
- Warcraft 3: Reign of Chaos v1.14 (d)

TREIBER
Windows 2000 und XP:
- Ati Catalyst 3.10 WinXP
- Nvidia Forceware (TNT2 – Geforce FX) 53.03

TOOLS & SPECIALS
- Winzip

Umtauschcoupon

Name ____________ Vorname ____________

Straße, Hausnummer ____________

PLZ, Wohnort ____________

Fehlerbeschreibung ____________

Nr. der Ausgabe: 03/04

☐ PCG-Demo-CD-ROM
☐ PCG-Video-CD-ROM
☐ PCG-Spiel-CD-ROM

• Ein Umtausch ist nur gegen den Original-Coupon möglich.

Bitte senden Sie den Umtauschcoupon an folgende Adresse:

COMPUTEC MEDIA AG, Reklamation Dr.-Mack-Str. 77 90762 Fürth

Abräumen und sparen



Wer jetzt beim PC-Games-**Miniabo** zuschlägt, spart doppelt: den Weg zum Kiosk und Geld. Für **9,90 €** gibt's **3 Ausgaben** PC Games + **1 Sonderheft.** Also gleich draufhalten!

PC Games: Counterstrike & Co.

Alle Grundlagen für Counter-Strike-Einsteiger. Zusätzlich liefern Profis der CS-Szene detaillierte Taktik-Tipps, Strategien für CS-Maps und erklärende Übersichtskarten. Außerdem: Die 25 wichtigsten Multiplayer-Titel von *Battlefield 1942* über *Warcraft 3* und *Dark Age of Camelot* bis hin zu *FIFA 2003*. Downloads: Auf der DVD finden Sie eine große Auswahl aktueller Karten, Kampagnen und Zubehör für fast alle im Heft behandelten Spiele sowie über 80 der besten CS-Matches als HLTV-Demo.

PC Games: Tipps & Tricks

Mit diesem Sonderheft liefern wir Ihnen u. a. die umfassende Komplettlösung zum Fantasy-Spektakel **Spellforce**. Weitere Komplettlösungen und insgesamt über 15.000 Tipps und Tricks z.B. zu **Star Wars: Knights of the old Republic** und **C&C Generäle: Die Stunde null**. Auf den vier CDs finden Sie neben nützlichen Tools, Hard- und Software-Updates und dem genialen PC-Games-Archiv mit insgesamt 22 Ausgaben PC GAMES auch die Vollversion des Hochkaräters **Giants: Citizen Kabuto**.

PC Games: Spiele für jeden PC

Ihr PC ist eigentlich reif fürs Museum, doch Sie wollen sich keinen neuen Rechner leisten? Sie möchten auf Ihrer 500-MHz-Maschine ruckelfreien Spielspaß genießen? Der Name des neuen PC-Games-Sonderheftes ist Programm: Spiele für JEDEN PC – maximaler Spielspaß trotz minimaler Ausstattung. Über 100 Spitzentitel aus vier Kategorien (bis 500 MHz, ab 500 MHz, ab 800 MHz, ab 1.000 MHz) werden vorgestellt und bewertet. Dazu gibt's sofort umsetzbare Tuning-Tipps, mit denen Sie bares Geld sparen.

Einfach und bequem online abonnieren:

abo.pcgames.de

Dort finden Sie auch eine Übersicht sämtlicher Abo-Angebote von PC Games und weiterer COMPUTEC-Magazine.



Coupon ausgefüllt auf eine Postkarte kleben und ab damit an: PC Games, Abo-Service, Postfach 1129, 23612 Stockelsdorf. Für Österreich: Leserservice GmbH, St. Leonharder Str. 10, A-5081 Anif.

Ja, ich möchte das Miniabo der PC Games.

- ☐ Senden Sie mir drei Ausgaben der PC Games mit DVD + 1 Sonderheft für € 9,90!
- ☐ Senden Sie mir drei Ausgaben der PC Games mit CD-ROM + 1 Sonderheft für € 9,90!

Absender

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

Telefonnummer (für evtl. Rückfragen)

E-Mail-Adresse (für weitere Informationen)

Datum, Unterschrift des Abonnenten (bei Minderjährigen ges. Vertreter)

Bitte senden Sie mir folgendes Sonderheft: (bitte nur ein Heft ankreuzen)

- ☐ „PC Games: Counterstrike" (Art.-Nr. 002343)
- ☐ „PC Games: Tipps & Tricks" (Art.-Nr. 002413)
- ☐ „PC Games: Spiele für jeden PC" (Art.-Nr. 002344)

(Die Lieferung erfolgt nur, solange der Vorrat reicht.)

Gefällt mir PC Games, so muss ich nichts weiter tun. Ich erhalte das Magazin jeden Monat frei Haus zum Preis von nur € 55,20/12 Ausg. (= € 4,60/Ausg.); Ausland € 68,40/12 Ausg.; Österreich € 64,20/12 Ausg. Versandkosten übernimmt der Verlag. Das Abo kann ich jederzeit kündigen, Geld für schon gezahlte, aber nicht gelieferte Ausgaben erhalte ich zurück. Gefällt mir PC Games wider Erwarten nicht, so gebe ich einfach nach Erhalt des 2. Heftes kurz schriftlich Bescheid. Postkarte genügt. Bitte beachten Sie, dass die Belieferung aufgrund einer Bearbeitungszeit von ca. zwei Wochen nicht immer mit der nächsten Ausgabe beginnen kann.

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

☐ Bequem per Bankeinzug (Prämienlieferzeit ca. 2-3 Wochen)

Kreditinstitut:

Konto-Nr.

BLZ

Kontoinhaber:

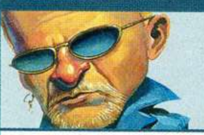
☐ Gegen Rechnung (Prämienlieferzeit 6-8 Wochen)

COMPUTEC MEDIA AG, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth; Vorstandsvorsitzender Christian Geltenpoth

PG MI 01

ROSSIS RUMPELKAMMER





Ich gehöre zu den Menschen, die den Winter aus ganzem Herzen hassen. Unser Hass scheint offenbar Früchte zu tragen. Dank Umweltschmutz, Ozonloch und Co. werden die Winter immer wärmer.

Dieser Winter ist wirklich erstaunlich mild. Ist Ihnen das nicht auch aufgefallen? Im Zoo wurden bereits die Eisbären geschoren und am örtlichen Baggersee treibt ein Schild „Vorsicht - dünnes Eis!“, umringt von badenden Enten, im Wasser. Auf dem hiesigen Weihnachtsmarkt verkaufte sich dieses Jahr Eistee fast so gut wie Glühwein und die Arbeiter des Räumdienstes lümmeln mit Sonnenbrillen auf Liegestühlen, platziert in sonst nutzlosen Streusandbergen, herum. Auf den Bahnhofstoiletten findet man mehr Schnee als auf den Straßen und die Eichhörnchen sehen schon ganz übernächtigt aus - wegen der fehlenden Winterruhe. Zwar gab es - um die Tradition zu wahren - zu Weihnachten etwas Schnee, aber ich hatte dabei immer irgendwie das Gefühl, dass die meisten Schneeflocken etwas lustlos ihre Tätigkeit verrichteten, und ich könnte schwören, vereinzelt auch welche in Hawaiihemden und mit Sonnenbrille gesehen zu haben. Auch die Motten freuen sich über diesen Winter. Da warme Mäntel nicht gebraucht werden, stört sie niemand beim Essen und Regenmäntel mögen sie eh nicht. Sind das wirklich noch Rentiere gewesen oder ist der Weihnachtsmann schon auf Kamele umgestiegen? Ich für meinen Teil freue mich natürlich über solche Zustände und errichte in meiner Gefriertruhe ein Flüchtlingslager für Schneemänner.

E-MAIL & POST-ADRESSE

E-Mail: RR@PCGAMES.DE
Anschrift: Rossis Rumpelkammer
Computec Media AG / PC Games
Dr.-Mack-Strasse 77
90762 Fürth

DER KNALLER

Liebe PC Games,

*wir kauften die Ausgabe 02/04 und wollten das Spiel **Sacrifice** installieren. Wir platzierten die CD im DVD-Laufwerk. Nachdem sich das Laufwerk geschlossen hatte, war ein kreischendes Geräusch zu hören und dann platzte die CD. Teile davon flogen durch den Raum. Ein Teil traf meinen Sohn schmerzhaft am Bein! Das DVD-Laufwerk ist hierdurch zerstört worden. Wir erwarten hierzu eine Stellungnahme Ihrerseits mit einem Vorschlag zum Schadensersatz. Wir hoffen auf baldige Nachricht von Ihnen.*

NAME UND ANSCHRIFT DER REDAKTION BEKANNT

Wir bedauern diesen Vorfall sehr, kommen aber nicht umhin, den vorsichtigen Umgang mit Datenträgern anzuraten. Bekanntlich sind Datenträger kein Spielzeug und gehören nicht in Kinderhände. Die alten, magnetischen Datenträger waren ja noch harmlos. Eine 3,5"-Diskette erreichte lediglich die Sprengwirkung einer mittleren Knallerbse. Moderne Massenspeicher sind da schon von ganz anderem Kaliber und sollten umsichtig eingesetzt werden. Die CD (im Volksmund: Car Disaster) ist bekannt für ihre schrapnellartige Wirkung und wird darum oft für Autobomben missbraucht. Ein kontrolliertes Zünden ist jedoch gefahrlos möglich, sofern man sich an die Sicherheitsbestimmungen hält. CDs sollten niemals mit Laufwerken, die für das Zünden von DVDs konstruiert sind, benutzt werden! Der DVD-Standard (DeVastating Detonation) kann innerhalb geschlossener Räume verheerende Auswirkungen haben! Mir ist jedoch kein Fall bekannt, in dem eine CD unkontrolliert detonierte, obwohl alle Sicherheitsbestimmungen eingehalten worden waren.

NACHSCHLAG

Hi Rainer!

Könntest du mir nicht mal einen von euren PCs schicken, die ihr immer in der Redaktion stehen habt? Mein PC erfüllt nicht mehr so ganz meine Ansprüche, also wäre es echt nett von euch, mir einen von euren PCs zu schenken, da ja jetzt Weihnachten grad vorbei ist. Die Versandkosten würde selbstverständlich ich übernehmen.

DANKE IM VORAUS: HELMUT GASCHLER

Natürlich sind wir immer bemüht, unseren Lesern etwas anzutun – etwas Gutes. Allerdings werden nahezu alle PCs von uns heftig benutzt oder können aus verschiedenen Gründen nicht vergeben werden. Lediglich ein etwas angeschlagenes Exemplar mit diversen Brandlöchern wäre verfügbar, mit dem wir sonst die Durchschlagswirkung unserer FSK-18-DVDs testen. Der Versand scheitert jedoch an den üblichen Bestimmungen über den Transport von Gefahrgütern. Du müsstest ihn persönlich abholen, was unseren Hausmeister freuen würde, der wegen des Gerätes bereits zu nervösen Ticks tendiert. Zudem verbraucht der den PC umgebende Ring aus Sandsäcken sehr viel Platz. Sobald du einen geeigneten Behälter gemietet hast (Castor-Klasse ist auf jeden Fall ausreichend), setze dich bitte mit mir in Verbindung. Allerdings kann ich dir nicht versprechen, dass dessen Sprengwirkung deinen Ansprüchen gerecht wird, da du nichts Diesbezügliches geschrieben hast.

FRAUENPOWER

Hallo Rainer,

wenn ich mir euer Impressum so ansehe, wundere ich mich immer wieder, warum dort so viel mehr Männer als Frauen stehen. Denkt ihr, dass Frauen für euren Beruf zu dumm sind, oder woran liegt das? Etwa an dir? Angeblich bist du ja frauenfeindlich!

TRIXI

Dass hier ein leichter (!) Männerüberschuss herrscht, hat nichts damit zu tun, dass wir automatische Kaffeemaschinen haben, sondern liegt in der Natur der Sache. In dieser Branche sind Frauen nun mal unterrepräsentiert. Wer aber davor nicht zurückschreckt, wird von uns mit offenen Armen empfangen – ungeachtet der Verteilung seiner X- und Y-Chromosomen. Wenn dir außer der PC Games spontan ein anderes Computermagazin mit einer Chefredakteuse einfällt, gewinnst du einen Douglas-Gutschein. Ich persönlich halte Frauen sogar für wesentlich intelligenter als Männer. In den letzten 100 Jahren haben sie es immerhin erreicht, dass Männer 70 Prozent des Bruttosozialproduktes erwirtschaften, während sie 70 Prozent des Geldes ausgeben und dabei zehn Jahre älter werden. Respekt! Wenn man behauptet, ich wäre frauenfeindlich, ist das ausgemachter Unsinn. Man sagt mir zwar gelegentlich nach, ich würde Frauen nachpfeifen. Aber das ist Asthma!

ROSSIS RUMPELKAMMER ROSSIS RUM

PC Games-Leser des Monats

Von Walter Bach kommt die heutige Einsendung zum „Leser des Monats", die anschaulich zeigt, dass mit zunehmendem Alter der Geschmack immer besser wird.



FEHLER DES MONATS

Hallo Herr Rosshirt!
Ich habe den Fehler des Monats gefunden! Toll, oder?

MIT FREUNDLICHEN GRÜSSEN: PHILIPP MAHL

Glückwunsch – und da Sie den Fehler nicht mitgeschickt haben, können Sie ihn auch gleich als Preis behalten. Und ich habe meinen persönlichen „Fehler des Monats" gefunden: E-Mails wie diese zu lesen. Aber nur wer nichts arbeitet, macht keine Fehler.

BIOGRAFIE

Hi Rossi,
könntest du vielleicht mal eine Biografie schreiben? Ich mein, das machen doch alle Promis im Moment? Du würdest das Schreibniveau dieser Jungautoren bestimmt meilenweit übertreffen. Du könntest schreiben, wie du zum Rauchen gekommen bist, und alle mit erhobenem Zeigefinger ermahnen, dass sie es nicht auch so machen sollen.

GRÜSSE, WILLY

Wenn dies eine zarte Anspielung auf Daniel K. sein soll: Gratuliere – jetzt ist mir schlecht. Musstest du mich ausgerechnet an diese bunte, jammernde Hupfdohle erinnern? Da ich heute meinen philosophischen Tag habe, will ich dir aus gegebenem Anlass (und kostenlos!) noch ein wertvolles Zitat von Lao-Tse mitgeben: „Nichts tun ist besser als mit viel Mühe nichts schaffen." Ich sehe jedenfalls keinerlei Veranlassung für eine

Schnappschuss des Monats

Die beliebte PC-Games-Rubrik: Wer erfindet die witzigste Sprechblase des Monats März?



VERPLAPPERT Deus-Ex-Schöpfer Warren Spector legt ein überraschendes Geständnis ab.

Valve-Gründer Gabe Newell weiß immer noch nicht, wer den **Half-Life 2**-Quellcode von seiner Festplatte stibitzt hat. Doch dem Mann kann geholfen werden: PC-Games-Leser Leif Thilo hat da einen heißen (aber natürlich nicht ganz ernst gemeinten) Tipp – getreu dem Motto: Wer den Schaden hat, braucht für den Spott nicht zu sorgen. Keine Sorgen um die Freizeitgestaltung der kommenden Monate muss sich auch der Einsender des nächsten Gewinner-Spruchs machen, denn PC Games schickt ihm eine große Ladung PC-Spiele frei Haus.

Postkarte: COMPUTEC MEDIA AG • Redaktion PC Games
Stichwort: Schnappschuss • Dr.-Mack-Straße 77 • 90762 Fürth
E-Mail: schnappschuss@pcgames.de

Teilnahmeschluss: 20. Februar 2004. Bitte Name und Anschrift nicht vergessen. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter der COMPUTEC MEDIA AG dürfen nicht teilnehmen.



SCHLEUDERSITZ Mit Söldner plant Wings-Chef Teut Weidemann den Durchbruch an der Battlefield-Front.

ROSSIS RUMPELKAMMER

Leser fragen – PC Games antwortet

Jenseits von Gut und Böse

*Vielen Dank für den großartigen Kommentar zu **Beyond Good & Evil**! Es ist verdammt schade, dass solche Genre-Mixes wie **BG&E** untergehen und stattdessen der x-te Durchschnitts-Ego-Shooter herauskommt, weil dafür eben der größere Markt da ist. Als alter C64-Veteran kann ich aufgrund meiner fast 15-jährigen Gamer-Geschichte guten Gewissens sagen, dass **BG&E** eines der besten Spiele ist, welches ich jemals gezockt hab (und ich hab sehr, sehr viele Games gespielt). Kurz zwar, aber designtechnisch unschlagbar!*

AXEL FEDER

Spellforce-Tipps&Tricks

Großes Lob ans Tipps-Team – und zwar für die sehr gute Komplettlösung. Die Karten helfen angesichts der Tatsache, dass bereits erkundete Gebiete nicht aufgedeckt bleiben, sehr bei der Orientierung. Auch die Zusammenfassung der Neben-Quests ist sehr gut.

DANIEL ANDREAS

Kalender

*Ich würde gerne wissen, ob man den **Spellforce**-Kalender in der PC Games 02/04 auch bestellen kann, ohne die PC Games zu abonnieren (bin bereits Abonnent)?*

PASCAL PIESEL

Der Kalender wurde in einer limitierten Menge aufgelegt und dürfte vereinzelt noch im Handel zu haben sein. Preis: rund 15 Euro. Tipp: Wer jetzt ein Mini-Abo abschließt, zahlt € 9,90 und erhält den Kalender plus drei PC-Games-Ausgaben – mehr auf http://abo.pcgames.de.

Warten auf Deus Ex 2

Ich finde es super, dass es noch Firmen gibt, die gute Spiele ins Deutsche übersetzen. Ein Spiel in Englisch kommt bei mir nicht in die Tüte. Dass es dadurch zu Verzögerungen kommt, ist okay, wenn dafür die Qualität der Übersetzung 1A ist.

OLIVER VOSS

*Als **Deus Ex**-Fan war meine Erwartungshaltung recht hoch. Ich werde mir die deutsche Version zulegen, sobald sie verfügbar ist. Die englischen Originale will ich mir nicht kaufen – hätte zwar wahrscheinlich kein Problem mit der englischen Sprache, aber ich will mich beim Zocken entspannen.*

WOLFGANG TIEFENTHALER

Der Grund für die Verschiebung ist die Lokalisation? Ich frage mich echt, ob das eine berechtigte Ausrede ist, ein Spiel um mehr als drei Monate zu verschieben. Man hätte schon vor Monaten mit der Lokalisierung anfangen können. Außerdem ist das Spiel ja bisher nicht mal in Großbritannien erschienen und für DEN Markt muss es ja echt nicht lokalisiert werden. Wie kann eine große Firma wie Eidos den (großen) europäischen Markt so vernachlässigen? Die einzige Hoffnung ist, dass wir eine bugfreie, überarbeitete Version geliefert bekommen.

-FLIX

*Meiner Meinung nach ist es eine Frechheit, die US-Version von **Deus Ex 2** dermaßen verbuggt auf den Markt zu schmeißen. Ion Storm hat sich ja nicht mal die Mühe gemacht, eine anständige PC-Version zu schreiben, sondern hat die PC-User mit einer billigen Xbox-Konvertierung abgespeist. Blizzard schafft es doch auch, die Spiele „fertig" auf den Markt zu bringen.*

STEPHAN HORN

Das Spiel verliert durch die Wartezeit schon etwas an Reiz. Spiele müssen für mich immer up to date sein. Und wenn ich weiß, dass die Amerikaner das Spiel schon drei bis vier Monate früher spielen konnten, finde ich das schade.

MICHAEL STEINER

Ich finde, dass man unbedingt auf die lokalisierte Fassung warten sollte, denn wenn die Übersetzung so aufwendig und vor allem teuer ist, sollte man dies als PC-Spieler doch mit einem Kauf der deutschen Version belohnen und die zusätzliche Wartezeit in Kauf nehmen.

PETER GROSSMANN

Söldner

***Söldner** ist nach **Operation Flashpoint** endlich mal wieder ein Shooter, der die Taktik und Intelligenz der Spieler fordert und nicht nur auf Kills Wert legt. Allein durch die Ressourcen wie Geld, Fahrzeuge und Waffen muss das Team sich weit vor dem ersten Schuss überlegen, wie es vorgehen will und welche „Hardware" (Fahrzeuge) es einzusetzen – und gegebenenfalls zu opfern – bereit ist. Wir als ehemaliger **OFP**-Clan freuen uns auf das Spiel und hoffen, dass der Spiel-Schwerpunkt von **Söldner** mehr in Richtung **OFP** geht. Der Zulauf in der Community ist jedenfalls riesig, denn wir bekommen täglich neue Members, die sich weit vor Release bei uns für **Söldner: Secret Wars** einschreiben.*

MICHAEL MÜLLER [GER]_WELTRETTER

*Ich bin aktuell **Battlefield 1942**-Spieler, besitze alle Add-ons und auch die bekannten Mods. Ich spiele aktuell eigentlich nichts anderes, aber für mich steht fest, dass **Söldner Battlefield** ablösen wird. **Battlefield Vietnam** ist in weiten Teilen der **BF**-Community noch umstritten: Das Thema ist nicht so beliebt und allgemein wird es nur als Mod mit neuer Grafik-Engine betrachtet. Mehr Taktik, etwas weniger Action – gerade das macht **Söldner** für viele noch reizvoller.*

MICHAEL KNAAK

Knights of Honor – zeitgemäß?

*Ich habe euren Artikel zu **Knights of Honor** verschlungen. Ich warte schon sehr lange auf solch ein Spiel. Ob 3D- oder 2D-Grafik, das ist mir egal. Für mich ist die Atmosphäre sehr wichtig. Auch die im Spiel angesetzte Zeit ist für mich schon fast ein Grund, dieses Spiel zu kaufen. Mittelalter, Burgen, Ritter usw. haben mich schon immer fasziniert. Was mir allerdings gefehlt hat, war bis jetzt die entsprechende Übersicht. In **Medieval** hatte man zwar eine Weltkarte und man konnte sehr viele Gebäude bauen, aber man konnte sie nicht sehen und auch nicht in das einzelne Land hineinschauen. Die Bilder gefallen mir total. Ich hoffe, ihr werdet noch sehr oft von diesem Spiel berichten.*

UWE KATTWINKEL

*Gerade weil **Knights of Honor** in 2D daherkommt, werde ich es mir kaufen, auch wenn sich sonst vielleicht noch die eine oder andere Schwäche offenbart. 3D kann in Sachen Detail und Stimmung zum aktuellen Zeitpunkt nicht mal ansatzweise mit guter 2D-Grafik mithalten. Und bevor 3D das leistet, was 2D jetzt kann, sind wir 20 Rechner- und 40 Grafikkarten-Generationen weiter. Ich will jetzt vernünftig spielen!!*

EBERHARD FLUX

Biografie. Meine Loquazität kann ich ja jeden Monat auf diesen Seiten austoben und zusammengerechnet habe ich bisher wohl schon eine Textmenge abgesondert, die der eines Homer würdig wäre – rein mengentechnisch natürlich. Ich muss zusätzlich die Umwelt nicht mit noch mehr meiner geistigen Ergüsse belasten. Aber vielleicht mach ich euch doch noch eines Tages den Bohlen, mit meinem lang geplanten „Handbuch für echte Männer".

DOPPEL-DECKER

Hi,

letzte Woche habe ich die neue PC Games gekauft. Auf der Titelseite stand „Doppel-DVD", das war auch der Grund für meinen Kauf der Zeitschrift. Beim Verkäufer habe ich das gemeldet, daraufhin sagte er mir, dass er keine zweite DVD habe. Es gab nur die DVD mit den Intros und Reportagen. Es waren mindestens noch zwei weitere Ausgaben ohne die zweite DVD im Regal. Wäre sehr dankbar, wenn die zweite DVD per Post kostenfrei an meine Adresse geschickt würde.

DANKE UND GRUSS, DURSUN

Leider muss ich Ihnen jetzt eine gewisse Desinformation unterstellen. Zwar ist der Begriff „Doppel" in dem Zusammenhang wirklich ein wenig … äh … doppeldeutig, wird aber im umgangssprachlichen Bereich durchaus klar umrissen. Wenn zum Beispiel von einem Doppeldecker die Rede ist, versteht man darunter keineswegs zwei (2) kräftige, junge Herren, sondern ein (1) Flugzeug, welches jedoch über zwei (2) Tragflächenpaare verfügt. Ähnlich verhält es sich mit unserer „Doppel-DVD", die sich nicht durch einen mitgelieferten Kumpel definiert, sondern durch die zweite Seite, die sich gegenüber der ersten (Rückseite) befindet, durch simples Umdrehen zugänglich gemacht werden kann und durch

ROSSIS RUMPELKAMMER ROSSIS RUM

eine eindeutige Aufschrift auch als solche zu identifizieren ist.

FRAGE

Habt ihr meine Mail bekommen? Antwortet umgehend mit Ja oder Nein!

KARSTEN ROHMANN

Ja oder nein (oder haben Sie jetzt im Ernst mit einer anderen Antwort gerechnet?).

PRIVATES

Hallo Rossi,

mit großem Interesse verfolge ich schon seit nunmehr zwei Jahren deine Bemühungen, dich selbst als den wohl raubeinigsten Redakteur der Branche darzustellen. Doch ich bin davon überzeugt, dass tief unter dieser rauen Schale ein weicher Kern liegt und dass du eigentlich der feinfühligste und netteste Mensch auf dem ganzen Erdkreis bist! Deine bissigen Antworten sind ganz bestimmt nur ein heimlicher Schrei nach Liebe. Weiter so, du bist ein guter Mensch!

DEIN TREUER FAN JENS AUS BIEBERTAL

Warum tust du mir das an? Da wird mir unterstellt, raue Beine zu haben, obwohl jeden zweiten Tag mein Epiliergerät auf Hochtouren läuft, und gegen meinen weichen Kern gehe ich immer mittwochs zur Jazz-Gymnastik, es sei denn, die anderen Jungs aus meinem Stickkränzchen machen gerade wieder eine Tombola zugunsten des tibetanischen Zwergjaks. Mein so genannter „Schrei nach Liebe" mag in dem Urschrei-Seminar begründet sein, das ich eine Zeit lang (leider erfolglos) besucht habe. Briefe wie dieser belasten mich so sehr, dass ich meine Qi-Gong-Kugeln kaum noch halten kann und es mich sogar in meinem handgeribbelten Pullover aus Rentierwolle fröstelt, während ich meinen köstlichen Lindenblütentee in zitternden Händen halte, die auch mal wieder eine Maniküre bräuchten.

BLAUMACHEN

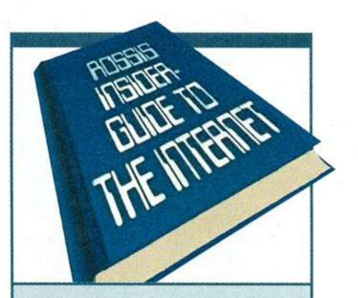
Hi Rainer!

Welchen Kleber benutzt ihr, um eure PC-Games-Umschläge zu kleben? Wenn man eure Post öffnet, leuchten beide Klebestellen blau auf! Ich habe einen leichten blauen Schimmer beim Öffnen des PC-Games-Abo-Umschlags gesehen, also habe ich das Licht im Zimmer ausgemacht und „zu Ende geöffnet" – kein Zweifel, der Umschlag leuchtete in einem ziemlich kräftigen Blauton! Ich muss doch keine Angst vor eurer Zeitschrift haben, oder?!?

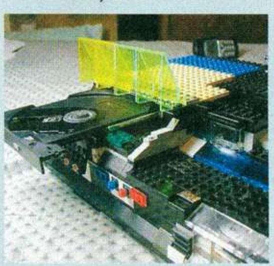
CIAO, TIMO

Die Tatsache, dass in unserer Druckerei gelegentlich mal einer blaumacht, erscheint mir nach deiner Mail in einem ganz neuen Licht. Apropos Licht: Wir haben bei jeder Art von künstlicher und natürlicher Beleuchtung versucht, dieses Phänomen nachzuvollziehen. Erfolglos – wenn man mal von einigen, echt erheiternden Momenten absieht. Eine Analyse des Leims erbrachte, dass er zu 98 Prozent aus handelsüblichem Klebstoff und zu 1 Prozent aus Tränenflüssigkeit (von dem armen Kerl, der die ganzen gummierten Umschläge ableckt und verschließt) besteht. Das fehlende Prozent setzt sich aus Hausstaub, alten Pollen und Mäusedreck zusammen. Jedenfalls nichts, was blau – oder sonstwie – leuchten könnte. Das Einzige, was bei diesen Umschlägen leuchtet, sind die gierigen Äuglein des Herstellers. Bisweilen mache ich mir echte Sorgen um den Zustand meiner Leser.





HTTP://HOME.HAWAII.RR.COM/CHOWFAMILY/LEGO



Kein Geld, aber dennoch Lust auf einen individuellen PC? Kein Problem. Winston zeigt uns eine revolutionäre Methode des Case-Moddings für kleine Geldbeutel.

HTTP://WWW.MINI-ITX.COM/PROJECTS.ASP#PROJECT0044



Und weil Modden momentan echt angesagt ist, diesmal noch ein Link zu den schon sehr abgefahrenen Sachen. Immer wieder gut für eine Anregung.

HTTP://WWW.PCKILLER.COM/PCKILLER2001A/INDEX.CFM?FUSEACTION=MAIN&LG=DE&F=0



Willkommen bei execute - der ultimativen Computershow

Was tun, wenn der PC nicht so will, wie Ihr wollt? Was gibt es neues auf dem Hard- und Softwaremarkt? Wie kann ich mehr aus meinem Computer machen? Das sind nur einige Themen von **execute**. Wählt einfach aus, was Euch interessiert.

AUFGEPASST!

Aufgepasst ! PC-Unfälle vermeiden.
Passt gut auf, damit Euch das nicht passiert ...
Zum Kapitel

...and the winner is
Die grossen execute-Vergleichstests.

Und für alle, die ihren PC nicht lieben, habe ich natürlich auch die passende Seite. „PC Killer" zeigt anhand zahlreicher lehrreicher Filme, wie man gegenüber der Kiste immer der Stärkere bleibt.

PC-GAMES-SERVICE

Wir sind für Sie da

So erreichen Sie uns:
COMPUTEC MEDIA AG
Redaktion PC Games
Dr.-Mack-Straße 77
D-90762 Fürth
Telefon: 0911-2872-100
Telefax: 0911-2872-200

Chefredaktion:
chefredaktion@pcgames.de

Anregungen, Kritik und Lob rund ums Heft:
leserbriefe@pcgames.de

Ihnen brennt eine Frage zu einem Artikel auf den Nägeln?
Sie möchten einen Kommentar loswerden?
Wenden Sie sich direkt an die PC-Games-Redakteure:

David Bergmann	db@pcgames.de
Petra Fröhlich	pf@pcgames.de
Dirk Gooding	dg@pcgames.de
Christian Müller	cm@pcgames.de
Rüdiger Steidle	rs@pcgames.de
Justin Stolzenberg	js@pcgames.de
Harald Wagner	hw@pcgames.de
Thomas Weiß	tw@pcgames.de

Briefe an Rainer Rosshirt:
rossi@pcgames.de

Fragen zum Testcenter/Leistungs-Check:
testcenter@pcgames.de

PC Games Abo-Service

- **Sie möchten PC Games im Abo beziehen?**
- **Sie wollen sich über die attraktiven Werbeprämien informieren?**
- **Sie haben Fragen zum PC-Games-Abo?**
- **Ihre Adresse oder Bankverbindung hat sich geändert?**
- **Ihr Abo-Heft ist nicht oder zu spät oder beschädigt eingetroffen?**
- **Sie möchten Ihr Abo von CD auf DVD umstellen?**

Online:	http://abo.pcgames.de/
E-Mail:	computec.abo@pvz.de
Postadresse:	Computec Abo-Service, Postfach 1129, 23612 Stockelsdorf
Telefonisch:	0451-4906-700
Per Fax:	0451-4906-770

PC-Games-Leser aus Österreich wenden sich bitte an:

E-Mail:	computec@leserservice.at
Postadresse:	Leserservice GmbH, St. Leonharder Str. 10, A-5081 Anif
Telefonisch:	06246-882-882
Per Fax:	06246-882-5277

CD/DVD

Fragen und Anregungen zu Demos, Videos, Tools etc. auf der Heft-CD
dvd@pcgames.de

Umtausch beschädigter CDs/DVDs
Bitte verwenden Sie den Original-Umtausch-Coupon (auf der DVD-Hülle beziehungsweise in der CD-Anleitung).

Hardware

Fragen und Anregungen zu Hardware-Artikeln, Benchmarks und Testberichten:
hardware@pcgames.de

Technische Probleme:
technik@pcgames.de

Bitte haben Sie Verständnis, dass wir aufgrund der monatlich vielen tausend Anfragen nicht alle eintreffenden Fragen beantworten können. Lösungen zu Anfragen, die wir häufiger erhalten, werden im Heft abgedruckt. Besuchen Sie auch das Hardware-Forum auf www.pcgames.de – dort helfen Ihnen andere PC-Games-Leser sowie Redakteure weiter. Bei technischen Problemen mit bestimmten Grafikkarten, Mainboards, Monitoren, Betriebssystemen oder Spielen wenden Sie sich bitte zunächst an den entsprechenden Hersteller.

Fragen und Anregungen zu Tuning-Artikeln:
tuning@pcgames.de

Tipps & Tricks

Komplettlösungen zu älteren Titeln sowie Kurztipps erwarten Sie auf www.pcgames.de (Rubrik: „Spiele/Tipps & Tricks")

Fragen zu Komplettlösungen, Kurztipps, Cheats etc.:
hilfe@pcgames.de
Bitte haben Sie Verständnis, dass wir aufgrund der vielen tausend Anfragen pro Monat nicht alle eintreffenden Fragen beantworten können. Wir bemühen uns jedoch, so vielen Lesern wie möglich zu helfen. Fragen, die häufiger auftreten, drucken wir in der Rubrik „PC Games hilft" ab.

Selbst erarbeitete Kurztipps schicken Sie bitte an:
E-Mail: tipps@pcgames.de
Telefax: 0911-2872-200
Bei Abdruck winkt ein Honorar – bitte vollständige Anschrift und Bankverbindung angeben!

Tipps&Tricks-Hotline:
0190-824834* (täglich von 8-24 Uhr)
* Der Anruf kostet pro Minute €1,86

www.pcgames.de

An fast allen PC-Games-Aktionen, -Umfragen und -Gewinnspielen können Sie auch online teilnehmen. Auf www.pcgames.de (eine der meistbesuchten Spiele-Websites Deutschlands) erwarten Sie zudem täglich brandaktuelle News, eine umfangreiche Spiele-Datenbank mit zusätzlichen Screenshots, ein großes Tipps&Tricks-Archiv und eine engagierte Community.

Technische Fragen zur Website (Newsletter, Community, Login, Chat, Foren, Organizer etc.):
cccadmin@computec.de

Anregungen und Kritik rund um die PC-Games-Website:
webmaster@pcgames.de

Ansprechpartner der Online-Redaktion:
news@pcgames.de

IMPRESSUM

REDAKTIONSANSCHRIFT
COMPUTEC MEDIA AG,
Redaktion PC Games,
Dr.-Mack-Straße 77,
90762 Fürth

Chefredaktion (V. i. S. d. P.)
Petra Fröhlich, Christian Müller
Redaktion
David Bergmann, Dirk Gooding, Rüdiger Steidle, Justin Stolzenberg, Harald Wagner, Thomas Weiß
CD, DVD, Video
Jürgen Melzer (Ltg.), Harald Wagner (Ltg.), Björn von Bredow, Thomas Dziewiszek, Melanie Fickenscher, Christoph Klapetek, Dayana Mostbeck, Michael Neubig, Christine Rockenfeller, Jasmin Sen, Michael Schraut, Alexander Wadenstorfer
Tipps&Tricks
Florian Weidhase (Ltg.), Ansgar Steidle, Stefan Weiß, Ralph Wollner
Hardware
Dirk Gooding (Ltg.), Bernd Holtmann, Daniel Möllendorf
www.pcgames.de
Redaktion: Stefan Bringewatt, Sascha Pilling
Projektleitung & Konzeption: Thomas Borovskis (Ltg.), Markus Wollny
Programmierung: Marc Polatschek, Stefan Ziegler, René Behme
Webdesign: Tony von Biedenfeld
Textchefin: Margit Koch-Weiß
Stellvertr. der Textchefin: Claudia Brose
Lektorat: Birgit Bauer, Cornelia Lutz, Esther Marsch, Heidi Schmidt, Thomas Schreiner
Art Director: Andreas Schulz
Layout: Alfonso Costanza, Roland Gerhardt, Carola Giese, Florian Hannich, Paul Krügel, David Mola, René Weinberg
Titelgestaltung: Andreas Schulz
Bildredaktion: Albert Kraus

VORSTAND
Christian Geltenpoth (Vorsitzender), Oliver Menne

ANZEIGENKONTAKT
COMPUTEC MEDIA SERVICES GmbH
Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth
Telefon: +49-911-2872-341
Fax: +49-911-2872-241

Anzeigenberatung:
Wolfgang Menne
Telefon: +49-911-2872-144
E-Mail:
wolfgang.menne@computec.de

Peter Nordhausen
Telefon: +49-30-88918855
peter.nordhausen@computec.de

Thorsten Szameitat
Telefon: +49-911-2872-141
thorsten.szameitat@computec.de

Anzeigendisposition:
Judith Linder
E-Mail: judith.linder@computec.de

Datenübertragung:
ISDN PC:
Telefon: +49-911-2872-261
ISDN Mac:
Telefon: +49 -911-2872-260

Es gelten die Mediadaten Nr. 17 vom 01.10.2003

Verantwortliche für Anzeigen im Sinne des Presserechts:
Thorsten Szameitat
Wolfgang Menne
Peter Nordhausen

VERLAG
Computec Media AG,
Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth
Vertriebsleitung: Klaus-Peter Ritter
Produktion: Martin Closmann, Ralf Kutzer
Werbung: Martin Reimann (Leitung), Jeanette Haag

VERTRIEB
Burda Medien Vertrieb

ABONNEMENT
Abonnementpreis für 12 Ausgaben:
PC GAMES CD € 55,20
(Ausland € 68,40)
PC GAMES DVD € 55,20
(Ausland € 68,40)
PC GAMES PLUS € 104,40
(Ausland € 117,60)
PC GAMES Abo-Service
Postfach 1129
23612 Stockelsdorf
Telefon: 0451-4906-700
Telefax: 0451-4906-770
E-Mail: computec.abo@pvz.de

Abonnement Österreich:
Leserservice GmbH
St. Leonharder Str. 10
A-5081 Anif
Tel.: 06246-882-882
Fax: 06246-882-5277
E-Mail: computec@leserservice.at
Abonnementpreis für 12 Ausgaben:
PC Games CD € 64,20
PC Games DVD € 64,20
PC Games Plus € 116,40

DRUCK
heckel GmbH, ein Unternehmen der schlott Gruppe

ISSN/Pressepost PC Games:
Zugeteilte ISSN- und Vertriebskennzeichen:

PC Games Magazin
ISSN 0946-6304 | VKZ B83361

PC Games CD/DVD
ISSN 0947-7810 | VKZ B12782

PC Games Plus
ISSN 1432-248x | VKZ B41783

Fragen zum Abo (neues Abo, Änderungen von Adresse oder Bankverbindung etc.):
computec.abo@pvz.de

Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e. V. (IVW), Bad Godesberg


Verbreitete Auflage
4. Quartal 2003: 257.370



Ermittelte Reichweite
1.270.000 Leser

INSERENTEN

Sagenhaft

Holen Sie sich jetzt den **Original-Spellforce-Kalender 2004** und drei Ausgaben PC Games im Miniabo für nur 9,90 Euro!

Der Überraschungshit im Strategie-Genre 2003! Als Erweiterung zu den fabelhaften *Spellforce*-Welten gibt es jetzt den aktuellen Kalender zum Spiel. Das Jahr 2004 im Überblick – mit Fantasy-Feeling und einem Schuss Erotik. Jeden Monat zeigen Ihnen kämpferische Amazonen und Elfen, wo es langgeht. Edel fotografiert und hochwertig verarbeitet.



NICHT NUR FÜR SPELLFORCE-FANS!
Der Spellforce-Kalender ist ein fantasyreicher Hingucker!






Coupon ausgefüllt auf eine Postkarte kleben und ab damit an: PC Games, Computec Abo-Service, Postfach 1129, 23612 Stockelsdorf, Fax: 0451-4906770.
Für Österreich: Leserservice GmbH, St. Leonharder Str. 10, A-5081 Anif, Fax: 0043-6246-8825277

Bequemer und schneller online abonnieren:

abo.pcgames.de

Dort finden Sie auch eine Übersicht sämtlicher Abo-Angebote von PC Games und weiterer COMPUTEC-Magazine.

PC Games

☐ **Ja, senden Sie mir drei Ausgaben der PC Games DVD + den Spellforce-Kalender 2004 für € 9,90 im Miniabo!**

☐ **Ja, senden Sie mir drei Ausgaben der PC Games CD-ROM + den Spellforce-Kalender 2004 für € 9,90 im Miniabo!**

Absender

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

Telefonnummer (für evtl. Rückfragen)

E-Mail-Adresse (für weitere Informationen)

Gefällt mir PC Games, so muss ich nichts weiter tun. Ich erhalte das Magazin jeden Monat frei Haus zum Preis von nur € 55,20/12 Ausg. (= € 4,60/Ausg.); Ausland € 68,40/12 Ausg.; Österreich € 64,20/12 Ausg. Versandkosten übernimmt der Verlag. Das Abo kann ich jederzeit kündigen, Geld für schon gezahlte, aber nicht gelieferte Ausgaben erhalte ich zurück. Gefällt mir PC Games wider Erwarten nicht, so gebe ich einfach nach Erhalt des Heftes kurz schriftlich Bescheid. Postkarte genügt. Bitte beachten Sie, dass die Belieferung aufgrund einer Bearbeitungszeit von ca. zwei Wochen nicht immer mit der nächsten Ausgabe beginnen kann.

Datum, Unterschrift des Abonnenten

Bitte senden Sie mir folgende Prämie:
Spellforce-Kalender 2004 (Art.-Nr. 002411)
(Die Lieferung erfolgt nur, solange der Vorrat reicht.)

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

☐ Bequem per Bankeinzug (Prämienlieferzeit ca. 2 bis 3 Wochen)

Kreditinstitut:

Konto-Nr.

BLZ

Kontoinhaber:

☐ Gegen Rechnung (Prämienlieferzeit 6 bis 8 Wochen)

COMPUTEC MEDIA AG, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth; Vorstandsvorsitzender Christian Geltenpoth

PG MI 06





März 1994

Kurioses am Rande

Mit **Man Enough** erscheint im März das erste Schmuddel-Adventure für CD-ROM. Möchtegern-Casanovas sollen Billig-Rätsel lösen und sich durch unsinnige Multiple-Choice-Dialoge klicken, um digitalisierte Damen abzuschleppen. Als Belohnung winken grieselige Videosequenzen, die noch weniger Erotik versprühen als die seinerzeit berüchtigten Lederhosen-Sexstreifen auf RTL. Während kaum ein Kinofilm ohne vernünftige Lovestory auskommt, hat es bis heute kaum ein Spielehersteller geschafft, das Thema ohne den Mief des Anrüchigen umzusetzen.



Was wurde eigentlich aus ... id Software?

„Vielleicht ist **Doom** der Vorreiter einer neuen Generation von Computerspielen", mutmaßt Redakteur Thomas Borovskis im Test von **Doom**. Und behält damit Recht: Der ob des blutigen Spielprinzips berüchtigte Titel von id Software begründet ein eigenes Genre und löst eine Flut von Nachahmern aus. Angefangen hatte es bei den Texanern viel friedlicher. Mit Shareware-Jump&Runs wie **Commander Keen** gelangen den Entwicklern um Programmierer-Guru John Carmack nach der Firmengründung 1991 zunächst Achtungserfolge. Erstes 3D-Spiel war **Hovertank**, das den actionbetonten Spielablauf seiner Enkel schon 1991 vorwegnahm. Heute ist id Software weniger für innovative Spiele als für technisch überzeugende 3D-Engines bekannt – die Quake-Engine dient als Unterbau für Hits wie **Call of Duty** oder **Jedi Academy**. Noch in diesem Jahr soll **Doom 3** folgen.



Test des Monats

Lange vor **Resident Evil** hatten die französischen Entwickler von Infogrames das Survival-Horror-Genre mit **Alone in the Dark** begründet. Der nur ein Jahr nach dem Original von 1993 erscheinende Nachfolger reizt das noch frische Spielprinzip aus Adventure-Rätseln und Action-Schießereien weiter aus. Intelligentere Gegner und komplexere Puzzles machen das Grusel-Abenteuer fordernder, abgedrehte Kameraperspektiven setzen die nach heutigen Maßstäben klobige, damals aber exzellente 3D-Grafik schöner in Szene. Mit dem 1994 erscheinenden dritten Teil hatte die Serie ihre besten Tage dann leider schon wieder hinter sich.

Hardwaretrends

Fast zeitgleich mit Intels Pentium bringen IBM, Motorola und Apple 1994 den ersten Prozessor der Power-PC-Familie auf den Markt, dessen Urenkel heute unter den Namen G4 und G5 Apples Powermac-Rechner antreiben. Damals wird der Power-PC noch als möglicher Nachfolger von Intels x86-Architektur gehandhabt, da er günstiger zu produzieren und dabei leistungsstärker als der Pentium ist. Ein zweiter Artikel in PC Games 3/94 behandelt den Eigenbau eines modernen Multimedia-PCs Schritt für Schritt.

Die Top-5-Tests

1. **Star Trek Judgement R.** | Interplay
   Klasse Adventure; eines der wenigen hochkarätigen Spiele mit **Star Trek**-Lizenz
2. **Gabriel Knight** | Sierra
   Das erste Spiel der Serie war ein gelungener Einstand der Experten von Sierra.
3. **Sim City 2000** | Maxis
   Die Fortsetzung der legendären Städtebausimulation übertraf den Vorgänger bei weitem.
4. **Dragonsphere** | Microprose
   Gelungener Ausflug der Simulationsspezialisten von Microprose ins Adventure-Genre
5. **The Journeyman Project** | Gametek
   Vorläufer heutiger Render-Adventures mit Quicktime-Technik. Damals noch nett.

Am 03. März erscheint die PC Games 4/2004

VORSCHAU

Fortsetzung folgt: **Vampire 2, Desperados 2, DRIV3R, Port Royale 2, Thief 3, DTM Race Driver 2** – die Redaktion analysiert heiß erwartete Nachfolger, zeigt brandneue Screenshots und bereitet Videos vor.

TEST

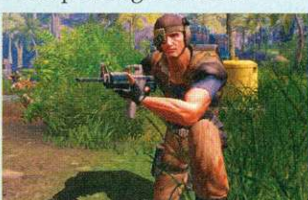
Grandiose Action, perfide Taktik, spannende Abenteuer: Wir testen **Far Cry, Unreal Tournament 2004, Deus Ex 2** und **Condition Zero**. Strategie-Fans freuen sich auf den **Sims**-Ableger **Singles** und das prächtige **Panzers**.

TIPPS

Mit den PC-Games-Tipps sind Sie bestens gerüstet, um sich in die riesige Action-Rollenspiel-Welt von **Sacred** zu stürzen. Außerdem: **Far Cry** und **Deus Ex 2** komplett gelöst! Für **UT 2004**-Fans gibt's Kniffe von Turnierspielern.

CD/DVD

Fest eingeplant sind die Demos zu **UT 2004** und **Sacred**. Außerdem arbeiten gleich mehrere Top-Studios an stark erweiterten Demos zu Top-Neuheiten – exklusiv für PC-Games-Leser. Lassen Sie sich überraschen!



VORAB-INFOS 28. FEBRUAR 2004 AUF WWW.PCGAMES.DE!


DIE INVASION HAT BEGONNEN!
SCHICK' DIE BREED ZUR HÖLLE!
Die Schlacht beginnt im FEBRUAR 2004
"Breed ist Action pur mit einer spannenden Geschichte und einer faszinierenden Flotte von Flug- und Fahrzeugen, in denen Sie riesige, räumlich dargestellte Umgebungen (un)sicher machen."
ComputerBild Spiele 12/03
WWW.BREEDGAME.COM
PC CD-ROM
BREED
POWERED BY gamespy
GameSpy and the "Powered by GameSpy" design are trademarks of GameSpy Industries, Inc. All rights reserved
cdv
www.cdv.de
Brat designs
©2004 CDV SOFTWARE ENTERTAINMENT AG